ВАРВАРЫ И ЧУДОВИЩА

МИР ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
В ЖАНРЕ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ

Варвары и чудовища

Мир для настольной ролевой игры по системе Savage Worlds
в жанре приключенческого фэнтези

Умберто Пиньятелли

Санкт-Петербург
Студия 101
2018

УДК 794.02
ББК 77.056я92
П32

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Пиньятелли У.
П32 Варвары и чудовища/Пер. с англ. — 1-е изд., испр. — СПб.: Студия 101, 2017. — 186 с.: ил.
ISBN **XXX–X-XXXXXXX–X-X**

Автор: Умберто Пиньятелли.
Дополнительные идеи и материалы: Джонатан М. Томпсон, Пётр Кореш и Томаш З. Майковский.

Перевод с английского: Алексей Норин.
Техническая редактура и вёрстка: Герман Тихомиров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Ведение проекта: Александр Ермаков.

Дизайн обложки: Томаш Творек.
Карта Вотчин Моря Ужаса: Джастин Расселл.
Иллюстрации: Магдалена Партыка, Томаш Творек, Рик Херши и Джереми Молер (Empty Room Studio), Т. Джордан Пикок, Клаудио Позас, Марио Цуккарелло, Максвелл Сонг, Брэдли К. Макдевитт, Kuźnia Gier, Уильям Макослендс (Outland Arts), Cobra-Games © Уэйнс Питер. Некоторые иллюстрации принадлежат Михаэлю Хаммесу и Филиппу Риду, используются по лицензии, www.roninarts.com.
Тестирование игры: Даниэль Бонетто, Лука Коэро Борга, Манер Самуэль, Паоло Бойеро, Пьерпаоло Феррари.
Особые благодарности от Умберто: Франческе Виаренго, Марте Кастеллано (моей жене) — царице всех амазонок, Массимо Камполуччи (моему дяде) — ставшему первым, истинным Дхааром, Симоне Ронко и Поллиотти Йоши (моим друзьям) — за то, что в одиночку противостояли демонам валков.
Особые благодарности от Петра: Юстыне и Марысе — за исполнение мечты.
Особая благодарность Pinnacle Entertainment: за разрешение включить в игру силы иссушающее касание, ловкий трюк и оценка противника, изначально появившиеся в Fantasy Companion.
Дополнительные благодарности: Шейн Хенсли, Дэвиду Джарвису и Шону Престону. Без вас ничего бы не получилось.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru**.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 16 марта 2018. Срок годности не ограничен.
Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура Arno Pro (набор 3).

Текст и иллюстрации © Gramel Justyna Koryś, 2011,
This translation is published and sold by permission of
Bully Pulpit Games, the owner of all rights to publish and sell the same.
Издание на русском языке © Studio 101, 2018,
Authorized translation of the English edition.

ISBN XXX-X-XXXXXXX-X-X

Оглавление

РУКОВОДСТВО ИГРОКА 7

ГЛАВА 1: КНИГА СКАЗАНИЙ 9
- Краткая история мира 9
- Народы Вотчин Моря Ужаса 19
- Климат 29
- Географический справочник: современные Вотчины 47

ГЛАВА 2:ПРАВИЛА ИГРОВЫХ МИРОВ 49
- Приспешники и «правые руки» 49
- После приключения 49
- Накопления 49
- События после приключений 50

ГЛАВА 3: ПЕРСОНАЖИ 53
- Архетипы героев 53
- Создание персонажа 56
- Навыки 56
- Неиспользуемые изъяны 56
- Изменённые изъяны 56
- Новые изъяны 56
- Неиспользуемые черты 57
- Изменённые черты 57
- Новые черты 58

ГЛАВА 4: МАГИЯ 67
- Мистические дары 68
- Секреты лотоса 68
- Путь Прозрения 70
- Чернокнижие 73
- Изменённые силы 79
- Новые силы 79

ГЛАВА 5: СНАРЯЖЕНИЕ 83
- Оружие 88
- Боеприпасы 91
- Броня 92
- Обычные предметы 94
- Животные 95
- Транспорт 95

РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО 97

ГЛАВА 6: ВЕДЕНИЕ ИГРЫ В «ВАРВАРОВ И ЧУДОВИЩ» 99
- Создаём атмосферу 99
- Размер группы 102
- Подстраиваем игровой мир 104
- Реликвии 104

ГЛАВА 7.КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ 111
- Тянем карты 111

ГЛАВА 8: ВАРВАРЫ И ЧУДОВИЩА 129
- Чудовища Вотчин 129
- Обитатели Вотчин 141

МЕСТЬ «КЛЕЙМЁННЫХ ДЬЯВОЛОВ» 172

С подозрением глядит Шангор на раскинувшиеся перед ним тёмные джунгли. Дитя диких северных лесов, обычно он чувствует себя в чаще как дома, но что-то странное ощущается в этих незнакомых увитых лианами деревьях. В ноздри Шангору бьет прелый запах разложения — и древнего зла. Словно чьи-то незримые глаза следят за Шангором — и его передёргивает.

Рука безотчётно поглаживает рукоять топора. Гладкая, привычная руке древесина успокаивает здоровяка-варвара. Он наклоняется к земле, чтобы осмотреть следы в грязи. Здесь прошли, по меньшей мере, пятеро. И с ними была Корала — дочь начальника каравана, похищенная ими несколько часов назад. Отпечатки босых ног заметно меньше, чем у взрослого человека.

— Пигмеи! — рычит Шангор, вспоминая слышанные когда-то рассказы об этих мерзких неуловимых дикарях, о бесшумных духовых трубках, мечущих отравленные стрелы, и о похищенных девах, которых пигмеи приносят в жертву звериным богам. Но сомнения отступают при мысли о красоте Коралы — и золоте её отца.

Шангор идёт по следу, и вскоре его уши улавливают тихий и глухой шум — жертвенные барабаны, и где-то поблизости. Острый слух безошибочно ведёт варвара к ним, пока Шангор не оказывается перед странными, зловещими — и огромными — развалинами.

Сомнения прочь! Мрачно ухмыляясь, Шангор берёт топор наизготовку. Как и всегда, в его диком варварском уме нет ни малейшей разницы между мыслью и действием.

Массивные мускулы блестят в лунном свете. Варвар, чьё тело прикрывает лишь набедренная повязка, крадётся бесшумно, словно леопард, через тёмные джунгли…

Вас приветствуют «Варвары и чудовища», игровой мир меча и магии от Gramel! На этих страницах вы найдёте всё, что нужно, чтобы создать могучего варвара, отважную амазонку, хитрого вора или загадочного колдуна, и отправиться в путешествие в

Вотчины Моря Ужаса!

Доставайте мечи, разминайте крепкие мускулы — и мы начинаем.

Об этой книге…

Это расширенное издание последней версии игрового мира «Варвары и чудовища» для системы «Savage Worlds». В этой книге вы найдёте руководство для игрока, позволяющее создать героя для мира меча и магии с использованием правил «Дневника авантюриста» и немедленно начать играть. Также в книгу включено руководство ведущего со всей информацией, необходимой, чтобы разыграть в мире Вотчин короткую историю, длинное приключение или целую кампанию.

В ближайшие месяцы Gramel планирует выпустить несколько расширений, в каждом из которых будет содержаться готовое приключение, дополнение к Книге сказаний, подробные описания различных областей Вотчин Моря Ужаса, новые детали предыстории и многое другое!

Руководство игрока

Глава I:

Книга сказаний

В год Пылающего Феникса, двадцать четвёртый со дня воцарения Его Величества императора Доместана — десятого в роду, правителя Железной империи, владыки Моря Ужаса, защитника Севера, престолонаследника Восточной и Западной империи, я, Веластий Синтарийский, пишу эту хронику, дабы все мои знания, накопленные за долгую жизнь в смиренном служении Библиотеке, не оказались утрачены в день, когда Гулиан, Кующий речи, навечно призовет меня к себе на небеса…

Мир, описанный в этой книге, называется Вотчинами Моря Ужаса, по имени грандиозного водоёма в самом центре Ойкумены. Когда-то здесь процветала величайшая из нынешних цивилизаций, Железная империя, которая теперь медленно, но неотвратимо хиреет под тяжестью собственных размеров и под натиском варваров на границах.

Это эпоха, когда отважный воин может собственным мечом навеки вписать своё имя в историю.

Краткая история мира

Звезда Ужаса

Почти две тысячи пятьсот лет назад там, где сейчас раскинулось Море Ужаса, была обширная равнина, на которой процветала величественная цивилизация — Керонская империя. Народ этой империи славился своими волшебниками, астрологами и жрецами, чьё владычество дарило миру чудеса, которые сейчас почти невозможно и представить. Но славясь силой и властью, эти люди не отличались справедливостью. Как говорят некоторые исследователи, они и вовсе не были людьми.

Сила керонцев зиждилась на их рабах — тысячах темнокожих людей, что строили для них дворцы из мрамора и алебастра, возводили

храмы-обсерватории и умирали на алтарях, посвященных древним богам.

Первобытные белокожие люди жили в ту эпоху в пещерах Севера и не рисковали приближаться к границам Керонской империи — ведь керонские боги всегда жаждали крови, неважно, к какому племени принадлежали жертвы.

Но пришел день, когда в одно мгновение Керонской империи не стало. Колоссальная пылающая гора, упавшая с небес, врезалась в самый центр империи, уничтожив его и оставив чудовищный кратер, который вскоре заполнили воды Бескрайнего океана.

Сказители назвали упавшую гору Звездой Ужаса, а порождённое ею море получило имя Моря Ужаса, поскольку даже теперь его воды остаются насыщенно-красными.

Философы и мудрецы и по сей день спорят, отчего керонские маги и астрологи не сумели предсказать обрушившуюся на них смерть и не покинули империю заблаговременно. Кто-то говорит, что они предвидели катаклизм, но слишком поздно; другие утверждают, что Звезда Ужаса являлась наказанием, посланным богами за многие злодеяния, совершённые этим жестоким народом.

Падение Звезды Ужаса подняло огромное облако пыли. Многие годы над всем континентом царил полумрак, и из тех людей, что пережили катастрофу, большинство умерло от голода, болезней и ещё более страшных бедствий.

А затем сильные ветра унесли бурую пыль на юг, через северную часть того края, где сейчас располагаются Буйные джунгли. Деревья умирали, их стволы каменели, и вся область стала тем, что ныне зовется Рыжей пустыней. Дальше к югу обстановка была лучше, но джунглям пришлось отступить. Так появилась существующая и поныне Саванна слоновой кости.

Звезда Ужаса принесла не только климатические сдвиги. Густая пыль, заполнившая воздух, причудливо меняла мир. Стали рождаться самые разнообразные существа, такие, как чёрно-белые полосатые лошади Саванны слоновой кости или огромные летающие змеи, известные как лообанские драконы и живущие на юго-востоке, среди самых высоких скал на континенте.

Мутации, которые принесла упавшая звезда, не пощадили и людей. Многие из них обращались в диких существ со звериными повадками, а сильнее всего не повезло первобытным людям с северо-восточных гор — они превратились в нескладных массивных тварей, называемых троллями.

Время шло, и эти уродливые порождения Звезды Ужаса стали встречаться всё реже, но так пол-

ностью и не исчезли. В далеких, не заселённых людьми краях, чудовища, нашедшие себе пристанище в старых керонских руинах, и ныне воют на луну…

Заметки героя: лотос

Одной из самых таинственных перемен, которые принесла упавшая звезда, стало распространение лотоса. Это странное растение с яркими цветами — красными, белыми, пурпурными и многих других оттенков. По всему континенту начали появляться различные виды лотоса. В стране каледов растёт зелёный лотос — на стволах древних дубов, словно омела. В Саванне слоновой кости на старых кустарниках цветёт серый лотос. В Буром море можно найти пурпурный лотос, очень похожий на кувшинки. Какую разновидность ни возьми, лотос обладает огромной магической силой, но и представляет большую опасность. Если съесть сырой цветок, его яд может привести к смерти, но если цветок приготовить и смешать с другими ингредиентами, из него получаются потрясающие эссенции или зелья. Каждый тип лотоса оказывает особое действие, зависящее от цвета растения и ингредиентов, с которыми его приготовили. Знатоки лотоса — особая каста алхимиков, специализирующихся на изучении этих поразительных цветов. Рецепты в величайшей тайне передаются от учителя к ученику, и знатоки лотоса готовы даже на убийство конкурента, лишь бы завладеть его наработками. Величайшие знатоки лотоса — это алхимики вольного города Гиз.

Рассвет цивилизации

Прошли века, и погода на континенте перестала так бурно меняться. По неизвестной причине Море Ужаса оказалось довольно тёплым, так что климат в прилегающих областях установился умеренный, сделав их удобными для проживания. Не опасаясь больше керонцев, белые жители севера начали переселяться на юг, в более гостеприимные края. Часть из них забросила прежний примитивный уклад и открыла для себя земледелие. По всему плодородному побережью Моря Ужаса стали появляться первые деревни.

В ту далекую эпоху произошло и другое переселение племён. Некоторые из бывших рабов керонцев, люди с кожей оливкового цвета, уцелели при катаклизме, поскольку жили на окраинах империи. Теперь они двинулись в путь. Их гнал первобытный инстинкт — оказаться как можно дальше от страны бывших хозяев. Часть из переселенцев добралась до обширных лесов на северо-восточном полуострове. Этот народ получил имя каледов. Переселившиеся же на юг низкорослые люди, дошедшие до Буйных джунглей, стали предками нынешних пигмеев.

Несмотря на разную внешность и огромное расстояние между ними, два этих племени по-прежнему во многом схожи. И те, и другие ведут примитивный образ жизни в закрытых от внешнего мира стойбищах, которые всегда располагаются в гуще леса — возможно, потому, что постоянный вид неба над головой напоминает бывшим рабам о том дне, когда Звезда Ужаса обрушилась на мир.

Но вернёмся к плодородным побережьям Моря Ужаса, колыбели цивилизации. За тысячу лет маленькие деревни стали городами, которые быстро расширяли границы и превращались в небольшие города-государства, где царила автократия. Их число росло, и через несколько веков города начали воевать за плодородные земли. В те годы мир повидал немало стычек, но ни один из городов-государств не оказался достаточно сильным, чтобы окончательно покорить остальные.

Тем временем Фаброн, жрец-кузнец из городка Фабертерра, служивший божку по имени Гулиан, изобрёл способ расплавлять странные камни со дна Серой реки. Так было открыто железо.

Железная империя

В Фабертерре жили земледельцы, привыкшие вместе вспахивать большие поля. Из этих приученных к совместной работе людей выросла основа военной мощи Железной империи — фаланга. «Железные жрецы» Гулиана стали первыми её полководцами; от имени Гулиана они посылали людей в битву, и при этом верно служили Совету, состоявшему из мудрых граждан.

Вооружённые железными мечами и закованные в броню приверженцы Гулиана покорили всех ближайших соседей. Через несколько поколений

Фабертерра превратилась в большое государство, границы которого протянулись вдоль восточного побережья Моря Ужаса. Однако эти люди были завоевателями, а не разбойниками, и щадили города, покорившиеся их мощи. Городу, принесшему клятву верности совету Фабертерры, дозволялось присоединиться к империи — сперва в качестве вассала, а через двадцать пять лет как полноправному члену союза.

Такую судьбу разделила и Синтария, город-государство, ставший в союзе средоточием науки.

Железный союз — такое название получило это объединение городов. Два столетия союз продолжал расширяться на север и на юг, пока не столкнулся с двумя серьёзными угрозами — Трикарнийским царством на севере и Кирийским автаркатом на юге.

Огромное царство, называвшееся Трикарнией, основали когда-то беженцы из Керонской империи, уцелевшие при катаклизме. Две тысячи лет они скрещивались с меньшими племенами, так что их внешность постепенно приблизилась к человеческой, но образ жизни остался керонским. Над обширными трикарнийским землями, которые вспахивали рабы, властвовал узкий круг погрязших в пороке князей-жрецов — могущественных колдунов, поклонявшихся древним керонским богам.

Рабы же составляли основную массу трикарнийской армии. Хотя Трикарнии было неведомо железо, одного лишь числа воинов-рабов, за которыми стояли князья-жрецы с их тайными знаниями, хватило, чтобы остановить продвижение Железной империи на север. Не раз войска сходились на поле боя, но тёмная магия трикарнийских колдунов пробудила к жизни существ, которых мир не видел тысячелетиями, обрушивала на вторгшуюся армию чуму, врага преследовали неудачи. И могучим «железным фалангам» Фабертерры пришлось отступить.

Это было не только военное и политическое, но и моральное поражение. Трикарнийцы шли в бой под знамёнами своей главной богини — Горданы, Владычицы тьмы, на алтарях которой приносили в жертву всех, кого захватывали в плен. Проигранная война пошатнула веру людей Железного союза. Гулиана объявили фальшивым богом, «железных жрецов» растерзали возмущенные толпы, и культ Гулиана угас.

На юге дела шли ничуть не лучше.

Кирийский автаркат, или просто Кирос, расположился между Морем Ужаса и Бурым морем.

Это было большое государство, которым правил самовластный монарх, и которое сумело остановить расширение Железного союза.

Кирос накопил богатый опыт войны с чернокожими обитателями Саванны слоновой кости. Два противоположным образом устроенных общества, скотоводы-кочевники из саванны и земледельческий Кирос, вели непрерывную борьбу. Находясь в постоянном соприкосновении с народами саванны, Кирос сумел заполучить могучее оружие: слонов. Из всех зверей мира лишь они были способны противостоять наездникам на буйволах из Саванны, теперь же слоны стали бичом Железного союза. «Железные фаланги» разбегались под натиском толстокожих созданий, закованных в броню. После нескольких сокрушительных поражений военачальники Фабертерры вновь были вынуждены отступить.

Тем временем произошло небольшое, но весьма важное событие: расположенный на острове город Аскайя, ранее завоёванный союзом, восстал против местного правителя. Историки назовут это событие одним из самых странных восстаний в Железном союзе, поскольку истоком его были не политические противоречия, а пол восставших. Женщины города, уставшие от притеснений со стороны мужчин, взялись за оружие. В продлившейся неделю кровавой бойне не уцелел ни единый из живших на острове мужчин. Мятежниц возглавляли Галла, жена бывшего правителя города, и Иления, женщина-гладиатор. Они стали первыми «сёстрами-владычицами» Аскайи.

Так было основано Царство амазонок. Железный союз пытался восстановить свою власть на острове, но Аскайю окружали опасные рифы, единственный порт было легко оборонять, и остров мог сам обеспечить себя продовольствием. Амазонкам удалось отразить все удары, и несколько лет спустя союзу пришлось нехотя принять независимость Аскайи как данность.

От этих постыдных поражений Железный союз оправлялся двадцать лет.

А затем мастерарком, то есть главнокомандующим армиями союза, был избран сенатор Доместан, ветеран войн с Трикарнией. Это был выдающийся тактик и искусный политик. Доместан добился перемирия с трикарнийцами, и в то же время заключил союз с Кмеросом, младшим братом кирийского автарка, и поддержал его претензии на кирийский престол.

В Киросе разразилась гражданская война, в итоге которой Железный Союз сокрушил обе стороны и присоединила «слоновью страну» к своим владениям.

Доместан воспользовался этим успехом, чтобы вынудить Железный Совет предоставить ему всю полноту власти. Так исчез Железный союз, и родилась Железная империя, первым императором которой стал Доместан I.

Неизвестно, чем руководствовался Доместан, принимая последующие решения. Молва гласит, что верховные жрецы Гулиана, скрывавшиеся со времен поражения от трикарнийцев, вышли из тени и явились к императору. Они поведали о пророчестве, в котором говорилось, что Трикарния и её темная богиня будут повержены, если на бой с ними выйдет армия с неженатым мужчиной во главе. Император счёл, что в пророчестве говорится о нем самом. Теперь, когда под его властью находилась объединённая империя и когда он заполучил грозное оружие Кироса — слонов, император вновь напал на Трикарнию.

Север сотрясла череда жестоких битв, самой известной из которых стало сражение на Слоновьей реке, в ходе которого погибло две сотни этих могучих созданий. Но в результате Железная империя сокрушила основные силы трикарнийской армии. После этого фаланги вторглись вглубь Трикарнии и принялись опустошать страну. Солдат подгоняли жрецы Гулиана, призывавшие жечь рассыпанные по стране храмы и обсерватории нечестивцев.

Однако Трикарния так и не была по-настоящему завоёвана. Прячущиеся в башнях столицы, Княжьего Города, князья-жрецы Трикарнии придумали план, который мог спасти страну и обратить поражение в победу.

В лагерь Доместана прибыл посланник, которого сопровождала фигура в плаще и капюшоне. Посланник предложил немедленную сдачу Трикарнии и присоединение страны к империи, но просил немедленно прекратить грабежи и разрушения. Император был полон сомнений, и тогда посол заявил, что и это ещё не все — и сорвал капюшон со своего спутника. Так Доместан впервые узрел княжну Салкарию Трикарнийскую, назначенную ему в невесты. Она была одной из прекраснейших женщин во всех Вотчинах.

Её красота пленила Доместана.

Несмотря на отчаянные протесты жрецов Гулиана, Доместан подписал мирный договор и принял предложенные условия. Новый порядок был скреплён женитьбой императора Доместана на княжне Салкарии. С этого момента в правящий род империи влилась заражённая кровь трикарнийцев. Поговаривали, что Салкария — могучая ведьма — целиком подчинила Его Императорское Величество, и с тех пор искусный политик и военачальник стал не более чем марионеткой в руках князей-жрецов. Но эта версия истории осталась лишь в тайных летописях Верховного храма Гулиана.

Сумрачная Трикарния действительно присоединилась к империи, но сохранила высокую степень независимости, оказавшись скорее страной-союзником, нежели вассалом. Князья-жрецы остались при всех своих титулах и рабах.

Императрица Салкария вскоре превратилась в важную фигуру ещё и в делах веры. Она стала покровительствовать Тулемару — лидеру неболь-

шой группировки из числа служителей Гулиана. За несколько лет они разработали новую религиозную доктрину, в которой Гулиан и Гордана стали единой сущностью — Двуликим богом.

Правоверные жрецы-кузнецы, служившие Гулиану, объявили новую веру ересью, но император провозгласил Двуликого бога истинным покровителем империи, а последователи Гулиана были вынуждены уйти в подполье.

Этот указ получил название салкарианской реформации и обозначил начало эпохи империи. Салкарианская реформация принесла также и новый, «салкарианский» календарь, который используется по сей день.

С момента объединения с Трикарнией Железная империя непрерывно разрасталась. Она продвинулась на север, захватив обширные земли диких племен Нортхейма вплоть до реки Небесной секиры.

Этой цели империя достигла, чередуя грубую силу и политические интриги. Военачальники часто заключали с каким-либо из североземских кланов союз против других североземцев, а затем, уничтожив общих врагов, подчиняли себе бывших союзников.

Тем не менее, имперцы ни разу не попытались вторгнуться в страну каледов. Затворники-каледы были весьма опасным противником. Хотя каледские обнажённые воины сражались лишь простыми костяными копьями, они были потрясающе свирепы, а магической мощи татуированных друидов опасались даже князья-жрецы Трикарнии.

В то же время империя расширялась на восток, за Железные горы. На другой стороне имперцев встретила земля с умеренным климатом, населённая народом скотоводов и земледельцев, обосновавшихся в нескольких городах-государствах. Эти обширные земли упирались в море Утонувшего Вождя на севере, Лообанские горы на юге и реку и озеро Слёз на востоке.

Самым могущественным из этих городов был Жализар, расположенный в области под названием Зандор.

Всего за двести лет весь Зандор был завоёван силой оружия, коварных интриг и иногда небольшой порции трикарнийской черной магии.

Железная империя достигла зенита и пребывала в нем два столетия. Но мирной поре не суждено было длиться дальше.

Нашествие валков

Три столетия назад Железная империя узрела своего смертельного врага — валков.

Они явились из бескрайних неизведанных степей, лежащих к востоку от реки Слёз. Кривоногие коротышки валки оказались лучшими всадниками в известной части мира. Их пони были выносливее даже чистопородных белых кирийских коней и ничуть не уставали за целый дневной переход. А потому конные лучники валков, в отличие от медленных, врезающихся во вражеский строй на своих массивных конях всадников вроде синтарийских катафрактов, были крайне подвижны. Они пользовались стременами, а валкские составные костяные луки по дальнобойности не знали себе равных.

Валки поклонялись демонам и подчинялись жрицам — «валькириям». Судя по всему, именно явившееся валькириям массовое видение и подтолкнуло их народ к нашествию.

В том видении Ша Мекри, самый древний из демонических божков, которым поклоняются валки, приказал им покорить запад. Так гласит молва, а действительность состоит в том, что десять лет назад два миллиона валков двинулись из восточных степей на запад.

Первыми нашествию подверглись владыки курганов — варвары, жившие к северу от моря Утонувшего Вождя. Они издревле были заклятыми врагами соседнего народа — североземцев.

Валки вытеснили владык курганов, и тем пришлось вторгнуться в страну североземцев. Последние, в свою очередь, вынуждены были двинуться на земли империи, которой впервые за столетия пришлось столкнуться с угрозой границам.

Тогда же, по неведомой причине, из своих лесов вышел народ каледов и принялся изводить трикарнийские области империи яростными набегами. Стало ясно, что ненависть бывших рабов к угнетателям их предков ничуть не ослабла.

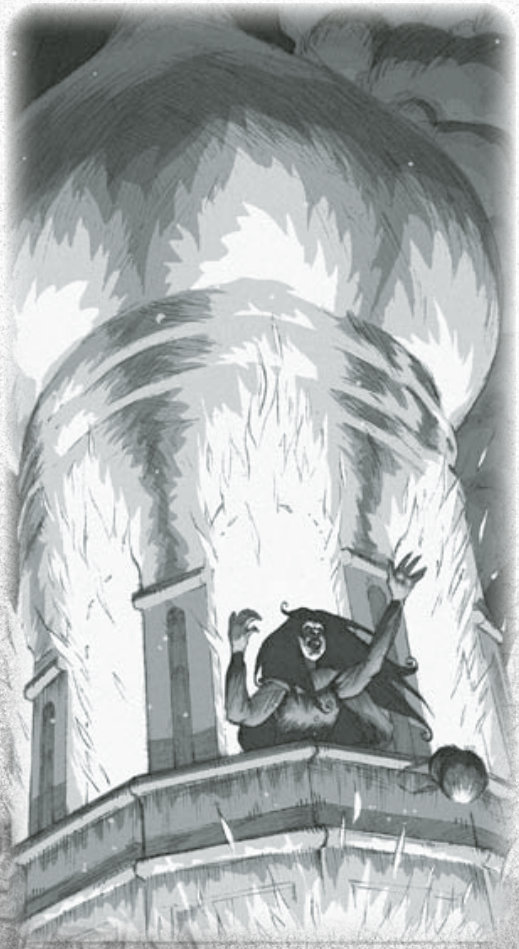
Но у империи уже не было той грозной армии, которой она когда-то гордилась. «Железные фаланги» триста лет не видели настоящей войны. От их былой мощи осталась лишь бледная тень.

Они сражались как могли, но большую часть своих северных областей империя потеряла. До Трикарнии было не дотянуться, и та, брошенная один на один с каледами, провозгласила независимость от империи.

О войне Трикарнии и каледов рассказывают множество разных историй. Обе стороны прибегли к ужасному колдовству, и с тех пор каледские леса стали ещё темнее прежнего. В итоге каледы отступили назад в лес, но и Трикарния получила тяжелейшие раны. Большая часть страны обратилась в руины, где обитают лишь призраки и тёмные создания, и остаётся такой и по сей день.

Тем временем североземцы и владыки курганов расползались по землям к югу от Нортхейма, словно саранча, предаваясь грабежу и разрушениям. Они дошли до границ Фабертерры — пока имперские фаланги и явившиеся с юга наемники объединёнными силами не победили варваров в битве у Фелантия, в нескольких милях от Слоновьей реки, и не отбросили прочь.

Но падение империи ещё только начиналось.



Воспользовавшись слабостью империи, Кирос, где власть захватила новая династия автарков, объявил о независимости. Центральная власть в Фабертерре никак не могла этому воспротивиться.

Спустя пятьдесят лет и Синтария, экономический центр империи, откололась от неё. Страну возглавила группа богатых торговцев. Однако Синтария по-прежнему демонстрировала имперским властям формальное почтение.

А валкам предстояло принести миру ещё больше разрушений и ужаса. Сто лет спустя варварские всадники добрались до равнин Зандора, восточной части Железной империи.

Закат империи

Теперь Железной империи приходилось выбирать: защищать ли земли, граничащие с Нортхеймом, от североземцев и владык курганов или бросить все войска на оборону Зандора и богатых восточных областей.

Имперцы попытались спасти и то, и другое, и это решение оказалось огромной ошибкой.

Чтобы остановить варваров на севере, император даровал независимость территориям, подвергшимся нападению североземцев. Эта обширная область стала называться Порубежьем. Оно состояло из маленьких независимых княжеств, каждым из которых правил умелый военачальник — союзник империи. И правители, и их подданные были потомками ранее завоёванных североземцев, приобщённых империей к цивилизации. Слишком культурные, чтобы быть истинными варварами, они были при этом слишком дикими, чтобы считаться полноправными гражданами империи.

Значительная часть этих территорий находилась в руках разбойников, и власть местного правителя оказывалась чисто номинальной. Однако порубежники, как их теперь называли, смогли собрать собственную армию и, вместе с отрядами наемников, вышли на бой с когда-то братскими племенами. Война была долгой и кровавой, но в итоге порубежники сумели изгнать варваров, и в эти земли возвратилось подобие цивилизации.

Железная империя смогла оказать только символическую помощь. Император Доместан XII сомневался, что Порубежье действительно спо-

собно выиграть войну, и, опасаясь нападения Кироса, не хотел оставлять Фабертерру без защиты.

А потому восточная часть империи противостояла натиску валков в одиночку.

Не скрывая своего презрения к трусу-императору, его брат Орнестан, наместник Востока и князь жализарский, объявил о независимости от Железной империи. Так родилось новое царство — Зандор, а к его порогу уже подступали варвары.

Зандор не продержался и двенадцати лет. Валкские орды переправились через реку Слёз, разрушили пограничный город Коллану и наводнили царство.

Во главе стояли валькирии и вождь Дхаар, могучий воин, которого почитали как воплощение Ша Мекри, человек, сумевший объединить под своим началом бесчисленные степные кланы.

Валки не завоёвывали страны. Это были скотоводы и кочевники, которые разрушали, грабили и жгли то, что не могли забрать с собой. Войска Зандора, хоть это и были лучшие солдаты Железной империи, не сумели противостоять стремительным кочевникам и их тактике маневренного боя. После нескольких лет борьбы зандорские армии были вынуждены отступить к городам и защищать только небольшие районы вокруг важнейших центров страны, в то время как за их пределами повсеместно торжествовали варвары. Валки были преданы своему чудовищному культу и приносили в жертву Ша Мекри и другим демонам целые деревни.

За считанные месяцы столетия цивилизации оказались перечёркнуты. Вскоре большая часть зандорских городов лежала в руинах и, несмотря на всё прежнее богатство, они стали гнездилищами валкских демонов.

По-настоящему Зандорское царство умерло тогда, когда каждый из отрядов ушёл оборонять лишь собственный город. Страна вновь превратилась в кучку городов-государств, в одиночку противостоящих кочевникам-демонопоклонникам.

Наконец, Дхаар и его орда добрались до Жализара и взяли город в осаду. Она продолжалась три года, и Орнестан II, жализарский царь и племянник основателя государства, был готов сдаться Дхаару, когда случилось неожиданное: вождь валков скончался.

Смерть могучего правителя кочевников окружена тайнами. Рассказывают, например, что всего через три дня после кончины Дхаара из Жализара в вольный город алхимиков Гиз вышел корабль, полный сокровищ, и вернулся пустым. Какова бы ни была причина, а смерть воплощения Ша Мекри вызвала сокрушительные последствия для валкской орды. Валькирии совершенно сошли с ума. Долгое время они могли лишь бормотать что-то невнятное, а многие покончили с собой или скрылись в степях.

Стремясь воспользоваться ситуацией, трое сыновей Дхаара сцепились в ужасной братоубийственной войне за власть над ордой. В итоге старший из них, Тукал, ушел со своими последователями на север и поселился на просторных землях, ныне известных как Валкхейм. Второй брат, Юггу, остался на севере Зандора, а младший, Эку, отправился на юг и основал собственное царство в городе Экрам. Он перенял обычаи людей запада и стал таким же цивилизованным — и таким же декадентом.

И так мы подходим к настоящему. Империя умирает, её традиции в совершенном упадке, и варвары готовы досыта утолить свою жажду власти, хлебнув из чаши цивилизации. Порубежники пока что не пускают северoземцев и курганников к сердцу империи, но эта угроза существует. Вдоль реки Небесной секиры была выстроена цепочка крепостей, которая позволяет держать ситуацию под контролем, но северoземцы почти каждый год нападают на какую-нибудь из них, проверяя Порубежье на прочность. Падение одной из крепостей, после которого варвары опять наводнят изобильные земли юга, — лишь вопрос времени.

Земля усеяна развалинами древних дворцов, по которым бродят диковинные твари и призраки минувших веков. Единственный закон во многих краях — воля местных тиранов, а где-то, укрывшись в тени, зловещие жрецы призывают тёмных богов. Возможно, эта полная тревог эпоха окончится ещё хуже, чем началась.

Это эпоха варваров и чудовищ.

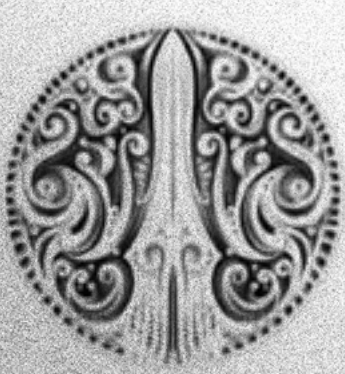
Обратите внимание: здесь представлена лишь сжатая история мира. Ряд событий опущен, а множество стран, не имевших особого значения для имперской истории, даже не упомянуты. Более подробные сведения об истории Вотчин Моря Ужаса будут представлены в «Географическом справочнике» и в «Книге сказаний» в грядущих выпусках серии.

Хронология

Каждая цивилизация пользуется для датировки исторических событий собственным календарём, но для удобства читателя в этой книге применяется салкарианский календарь. Даты в нём отсчитываются от года, в который, предположительно, на мир обрушилась Звезда Ужаса (д. п. — «до падения», п. п. — «после падения»)

3000 д. п.	Расцвет Керонской империи
0 п. п.	Падение Звезды Ужаса. Конец Керонской империи
600–700	Поднятая Звездой Ужаса пыль начинает рассеиваться
600–610	Уцелевшие керонские князья основывают на севере Трикарнийское царство
700–800	Эпоха переселения: каледы и пигмеи уходят вглубь лесов. Побережья Моря Ужаса заселяют белые люди
997	Обнаружена Великая синтарийская библиотека
1000	Основание Фабертерры
1000–1300	Войны городов-государств вокруг Моря Ужаса
1224	Фаброн, жрец-кузнец Гулиана, открывает железо
1300	Создан Железный союз
1397	Железный союз присоединяет Синтарию
1525–1526	Первая война Фабертерры и Кироса
1528–1529	Первая война Фабертерры и Трикарнии
1528	Восстание на Аскайе. Основание Царства амазонок
1532	Доместан становится мастерарком Железного союза
1535–1538	Вторая война Фабертерры и Кироса
1540	Кирос присоединен к Железному союзу. Конец Железного союза и образование Железной империи. Коронация императора Доместана I
1545–1550	Вторая война Фабертерры и Трикарнии
1551	Трикарния капитулирует и присоединяется к империи
1551	Княжна Салкария Трикарнийская выходит замуж за императора Доместана I
1560	Салкарианская реформация. Ортодоксальные приверженцы Гулиана уходят в подполье
1562	Смерть Доместана I. Доместан II, его сын, принимает корону
1570–1650	Железная империя расширяется на север, покоряя различные племена варваров
1660–1860	Железная империя расширяется на восток. Покорение Зандора
2060–2300	Империя в зените. Эпоха мира. Численность «железных фаланг» сокращается
2327	Начало нашествия валков. Вторжение владык курганов
2330	Валки вытесняют курганников на запад от Золотой реки
2332–2350	Североземцы и курганники под натиском валков нападают на Железную империю
2334	Многочисленные отряды каледов нападают на Трикарнию
2335	Трикарния провозглашает независимость от Железной империи
2333–2340	Каледско-трикарнийская война
2350	Битва у Фелантия. Армия Железной империи останавливает североземцев в нескольких милях к югу от Слоновьей реки
2355	Император Доместан X основывает Порубежье
2370	Реставрация автарката в Киросе. Кирос отделяется от Железной империи
2420	Синтария мирным путем отделяется от Железной империи

2425	В валкских степях рождается Дхаар, сын второстепенного валкского вождя
2450	Величайшая в истории орда валков под предводительством Дхаара переправляется через реку Слёз и нападает на Коллану. Начинается вторжение в Зандор
2451	Правитель Зандора Орнестан просит Железную империю о помощи. Доместан XII Осторожный отказывает. Зандор противостоит нашествию в одиночку
2452	Орнестан провозглашает независимость от империи. Начало Царства Двенадцати Зим
2464	Зандор сражается с варварами на собственной земле, но после года боёв зандорские армии разделяются и медленно отступают
2464–2467	Осада Жализара. Орнестан II становится правителем Зандора
2467	Смерть Дхаара. Валкская орда распадается
2470	Тукал, старший сын Дхаара, основывает Валкхейм
2470	Юггу, средний сын Дхаара, умирает. Валкские кланы в Зандоре разобщены
2471	Эку, младший сын Дхаара, женится на Ясмине Экрамской. Основание царства Экул
2510	Наши дни



Народы Вотчин Моря Ужаса

Валки

Валки — самые низкие люди из распространённых в Вотчинах народов, им уступают в росте только пигмеи. Большинство валков лишь чуть выше полутора метров, а валка, выросшего до 1,8 метра, считают великаном. Волосы у них чёрные или каштановые, кроме жриц-«валькирий», чьи волосы всегда белые или светлые (чаще всего крашеные). Воины заплетают длинные косы, которые отстригают только как знак позора. Чем длиннее коса, тем сильнее и отважнее воин. Валки носят очень короткие бороды или не носят их вообще, поскольку один из их обрядов посвящения, «кровавое приношение», требует от валка поранить собственные щёки, после чего волосы на них больше не растут.

Валки носят кожаную одежду. И мужчины, и женщины надевают штаны и ботинки — самые практичные вещи для народа всадников. Валки учатся ездить верхом ещё прежде, чем начинают ходить, и исключительно умело управляются со своими пони.

В мирное время основа валкского хозяйства — выпас овец, коров и, разумеется, лошадей. Лошадиное молоко и козье мясо — основа их рациона, а особенно валкам нравятся спиртные напитки из забродившего молока, которые все прочие народы находят отвратительными.

Валки объединяются в кланы, которыми правят вожди бок о бок с валькириями. Если не считать жриц, которых почитают и боятся, валкские женщины занимают очень низкое положение в обществе — вплоть до того, что валки редко заключают браки, и обычно воин просто держит у себя в шатре тех женщин, каких захочет, в статусе полурабынь. Валк обязан заботиться о женщине только после того, как она родит ему сына.

На образ жизни валков сильно влияет их религия. Это народ демонопоклонников, которому во многих проявлениях природы — таких как гром, степной ветер, мор скота, несущий кланам голод, — видятся демоны. Но валки не боятся их, по крайней мере открыто, а признают и уважают их потустороннюю мощь.

Имена валков содержат много гортанных и согласных звуков, отличными примерами могут быть: Дхаар, Кхулл, Дакка, Ригга, Тхрогг, Вулкат.

Владыки курганов

Владыки курганов или просто курганники — высокие и мускулистые люди с сероватой кожей и обычно чёрными или пепельными волосами.

Это поистине удивительный — и несколько омерзительный — народ, поскольку, что таить, они живут в могилах. В тех землях когда-то находилась могучая империя, древнее даже Керонской, но сегодня и названия-то её никто не помнит.

Единственным напоминанием о далёком прошлом остались массивные курганы — искусственные холмы, в которых скрыты гробницы так называемых «пращуров». Некоторые из курганов так велики, что их можно назвать настоящими некрополями.

Курганники обитают в них, спят, едят, размножаются, словом, живут бок о бок с древними мертвецами. В курганах же они хоронят собственных умерших, так что число пращуров всё время множится.

Для курганника разница между жизнью и смертью не так уж велика и не столь важна. Он полагает их двумя лишь немного разными видами бытия. Даже после смерти курганник остаётся со своей семьей, и его череп может стать любимым горшком одного из родичей, а бедренная кость — превратиться в дубинку или другой полезный инструмент.

Курганники верят, что духи пращуров разговаривают с ними, направляют и защищают их. Тот, кто завладевает большим курганом, получает огромную силу — не только из-за погребённых там сокровищ (познания в металлообработке у курганников примитивные, а почти весь металл они берут из курганов), но и благодаря защите, которую дают обитающие в кургане пращуры.

Царство пращуров было когда-то столь обширным, что курганы можно обнаружить на территориях северoземцев и даже Железной империи. Но это не останавливает враждебных владык курганов, готовых яростно сражаться за обладание крупными курганами, как бы далеко они ни были.

Курганники объединяются в кланы, которыми правят вожди или цари, живут охотой, животноводством, крайне примитивным земледелием и грабежом.

Курганники обычно облачаются в шкуры, старые тряпки и броню, которые можно найти в их курганах. Почти все курганники также носят

амулеты или какие-то другие предметы, принадлежавшие пращурам, веря, что это дарует защиту.

Помимо этого, курганники чаще всего сами придумывают себе имена, больше похожие на прозвища, чем на обычные имена цивилизованных народов. Примерами могут быть: Шепчущие Уши, Козлиное Копыто, Сломанный Меч, Семерых-Убил, Невеста Мертвеца, Костяная Лошадь и т. п.

Имперцы

Из народов Вотчин Моря Ужаса имперцы — самая обширная культура, которой сложнее всего дать определение. Этим словом называют все цивилизованные народы, когда-то бывшие подданными Железной империи.

Типичный имперец, проживающий в Фабертерре, Синтарии или северном Киросе, отличается средним телосложением и загорелой кожей. У крестьян и людей, работающих руками, цвет лица обычно темнее, в то время как аристократы и торговцы более светлые, но это объясняется исключительно разным образом жизни.

Волосы бывают любых цветов, но чаще всего имперцы оказываются шатенами, и обычно с тёмными глазами. В зависимости от богатства и положения в обществе имперцы могут носить ухоженную бороду и усы, но военные всегда выбриты — это стало традицией с тех пор, как много веков назад от солдат «железных фаланг» требовали бриться из гигиенических соображений.

Имперцы носят длинные или короткие туники, сандалии и плащи — шерстяные, хлопковые или, в более жарких областях, из трикарнийского шелка.

Имперцы — люди цивилизации, отличающиеся утончённостью. Они сторонятся многих других племён, видя в них варваров, и порой не без причины. Века завоеваний и накопленные богатства сделали из имперцев заносчивых толстяков, охочих до удовольствий — к этому их в значительной степени приучили трикарнийцы.

Однако имперцы бывают грозными противниками. Люди высокой культуры имеют склонность к сложным замыслам и интригам, а спрятанный кинжал может быть опаснее выставленных на обозрение варварских топоров.

К достоинствам имперцев можно отнести их открытость миру. Они достаточно терпимы к чужим культурам и религиям, с любопытством изучают мир и охотно воспринимают новые идеи.

Форма правления нынешней империи — абсолютная монархия, но император находится вдали, в Фабертерре, и отдельные области империи подчиняются правителям-наместникам. Империя приходит в упадок, и многие её бывшие земли стали независимыми и вернулись к прежним политическим укладам — монархии, олигархии, а в некоторых случаях демократии.

Имперские имена обычно состоят из имени, данного при рождении, и родового имени либо имени отца, например: Телларио Волескос, Домицио Антиокан, Марика Элевкорикос, Ирения Беренантиос и т. п.

Нефриты

Нефриты — народ, отличающийся средним телосложением и как правило довольно низким ростом, хотя они и не такие низкие, как валки. Кожа у них бледно-жёлтого или нефритового цвета, волосы чёрные, а глаза миндалевидные.

Древняя родина нефритов — Лообан, суровый горный край — именно там находятся самые высокие в известном мире горные пики. Лишь немногие животные, такие как яки, способны выдерживать лообанские холода. Сами нефриты обычно носят шерстяные одеяния. Вязание и ткачество занимают важное место в культуре нефритов, и лообанская одежда из шерсти известна в мире как одна из самых качественных и искусно украшенных. У нефритов очень мало растительности на лице, и борода всегда считается признаком зрелости и мудрости.

Лообан — это теократия, в которой властвуют монахи. Их глава, Прозревший — своего рода полубожественная фигура, которая из уединённого монастыря в Облачном Городе наставляет всю страну на её духовном пути. Младшие монахи путешествуют по стране и проверяют, как исполняется воля Прозревшего.

Философия нефритов отличается от традиционного понимания религии: они не молятся богам, а верят в бесконечные перерождения и неуклонное улучшение человека на его пути к окончательному Прозрению. Это не значит, что нефриты не верят в сверхъестественные сущности, напротив. Лообанским монахам известно о потусторонних врагах, мелькающих то тут, то там в мире людей — о демонах, богах из иных миров и прочих, и один из принци-

пов лообанской философии заключается в том, чтобы сражаться с этими чудовищами. В частности, нефритам приходится вести изнурительную войну в долине идолов (см. стр. 35)

Из-за тягот жизни в Лообане многие нефриты покинули родину и обосновались крупными сообществами по разным уголкам Вотчин Моря Ужаса, главным образом в Экуле, Киросе и в Гизе, городе алхимиков.

Нефриты очень вежливы и ведут себя с подчёркнутым, церемониальным уважением, но это не следует считать проявлением трусости. Среди нефритов встречаются грозные воины, и многие из них втайне от остальной империи учатся смертоносным боевым приемам.

Их имена напоминают восточно-азиатские земные: Акар, Амрита, Дарге, Гу Лан, Джимпа, Ласья, Санму.

Племена Саванны слоновой кости

Племена Саванны слоновой кости или «саванники» — собирательное название, которым имперцы именуют все чернокожие народы, живущие к югу от Кироса, от действительно обитающих в саванне кочевых племен до земледельцев «зелёного пояса» и даже наводящих страх людоедов с Островов каннибалов.

Хотя между ними немало различий, всех их роднит чёрный цвет кожи. Чаще всего это люди среднего роста и телосложения, довольно сильные, но такие черты присущи не всем. Многие кочевники из саванны такого же роста, как североземцы, а иные обитатели «зелёного пояса» довольно невысоки, поскольку порой вступают в браки с пигмеями.

Обитатели саванны гармонично сложены, а их женщины очень привлекательны. Как сказано в известной поговорке, танцовщица из саванны может красотой своего танца растопить сердце мужчины и заставить его умереть на месте, если захочет.

Увы, физические качества и техническая отсталость делают жителей саванны весьма привлекательной добычей для работорговцев. В частности, Калдея, небольшое населённое белокожими людьми государство на юге, всю свою экономику основывает на похищениях и продаже рабов-«саванников» в другие земли, а Кирос часто предпринимает набеги на Саванну слоновой кости за новыми рабами.

Племена Саванны слоновой кости не воспринимают себя как единую культурную общность, и между ними существует яростное соперничество. Это определённо облегчает работорговцам задачу. Им даже не надо самим захватывать рабов силой, достаточно просто купить у «саванников» взятых ими в плен людей из враждебного племени, предложив взамен дешёвое оружие. Эта практика продолжается веками.

Мужчины и женщины из Саванны слоновой кости одеваются в шкуры животных или простую шерстяную одежду. Им нравятся яркие цвета, вроде красного и жёлтого, а особенно в саванне любят перья и причудливые головные уборы. Женщины обычно ходят с голой грудью.

Типичные имена обитателей саванны короткие и содержат много губных звуков. Например: Эба, Уту, Ушул, Нгоба, Талинди, Малима.

Североземцы

Североземцы — самые крупные и сильные из известных обитателей Вотчин Моря Ужаса. Многие из них превышают ростом два метра и настолько сильны, что могут голыми руками остановить быка. И мужчины, и женщины носят длинные волосы; замужние женщины обычно заплетают косы. Мужчины часто отращивают длинные бороды, но некоторые, особенно из южных племен, бреются, главным образом для того, чтобы в бою отличать собратьев от противников.

Североземцы носят меха и грубую шерстяную одежду. Мужчины часто разгуливают с оголённой грудью, даже холодными зимами, в то время как женщины одеваются более традиционно и носят длинные платья.

Североземцы очарованы металлом. Они только начинают постигать искусство обработки железа, и кузнецы пользуются у них большим почетом.

Североземцы — гордые, упрямые и отважные люди, но ненавидят всё сверхъестественное и боятся его. Мировоззрение у них простое: сильный побеждает слабого, как волк оленя, и в этом нет ничего странного. Так устроен мир живой природы, значит, так устроен и мир людей.

Северoземцы живут большими семьями или кланами, которые обычно возглавляют старшие мужчины. Пропитание добывают охотой и собирательством. Между соседями нередки ссоры, которые часто заканчиваются кровопролитием.

Северoземцы — индивидуалисты. Лишь несколько раз за их историю появлялись яркие лидеры, способные объединить их под одним знаменем — чаще всего для борьбы с серьёзным противником, таким как владыки курганов или империя.

Типичные северoземские имена короткие и резкие: Шангор, Торм, Ума, Веррик, Горн, Таргар, Берен.

Изредка северoземцы добавляют к собственному имя отца, но только в официальной обстановке. Они убеждены: человек становится важным не благодаря отцу, а благодаря своему мечу.

Трикарнийцы

Трикарнию населяет два разных народа: истинные трикарнийцы — знать, жрецы, военачальники, торговцы и тому подобные — и рабы, составляющие основную часть жителей страны.

Трикарнийские рабы — это смесь различных народов, люди, захваченные в набегах или купленные у пиратов и работорговцев Калдеи, Кироса или свободных городов.

Истинные трикарнийцы — не совсем люди. В их жилах течёт кровь древних керонцев. Большинство трикарнийцев — высокие и худые, кожа у них бледная или, изредка, чёрная как смоль. На гладкой коже трикарнийцев совершенно нет растительности — черта, которую другие народы находят несколько отталкивающей. Несмотря на эту деталь, многие из трикарнийцев отличаются красивыми лицами с вытянутыми и резкими чертами. Поговаривают, что истинным трикарнийцам известен секрет долголетия, недоступный другим народам, но никаких подтверждений этому нет.

Трикарнийцы носят длинные искусно сшитые шёлковые одеяния — в Трикарнии они широко распространены и доступны, поскольку здесь находятся шелковичные плантации — наследство Керонской империи. Трикарнийские воины раньше носили изящные бронзовые доспехи и остроконечные шлемы — теперь их сменила железная броня.

Трикарнийцам присуща жестокость — природный инстинкт, словно у кошки, терзающей мышь. Они полагают другие народы низшими существами, пригодными только для того, чтобы превращать их в рабов, приносить в жертву на алтарях тёмным богам или использовать в качестве подопытных кроликов в жутких экспериментах. Трикарния принесла в Железную империю падение нравов; но даже худшие из пороков распущенных имперских аристократов и купцов просто смехотворны по сравнению с тем, что ежедневно творится в цитаделях трикарнийских князей-жрецов.

Две других отличительных черты этой цивилизации — это рабство и чернокнижие.

Как уже было сказано, вся экономика Трикарнии основана на рабстве. Истинные трикарнийцы составляют лишь небольшую долю от всего населения и не могут в одиночку держать в повиновении массу рабов, поэтому среди рабов есть внутреннее деление. Худшая участь — у тех, кто смиренно работает на рисовых полях и в шахтах или ловит пиявок (у истинных трикарнийцев распространено использование пиявок в медицинских целях). Сразу над ними стоят рабы-воины и рабы-стражи, живущие в несколько лучших условиях. Они надзирают за нижестоящими и составляют основу трикарнийской армии. На вершине рабской пирамиды находятся евнухи — кастрированные мужчины, которые служат в качестве отборных воинов или занимают административные посты.

В Трикарнии распространено чернокнижие. Почти все чистокровные трикарнийцы знакомы с тем или иным колдовством — без этого не выжить среди соперников, плетущих заговоры, чтобы укрепить собственную власть и положение в обществе. Здесь практикуют разные виды колдовства, но самые распространённые — это магия порчи и призыв тёмных созданий. Распространено и даже поощряется употребление зелий из лотоса и наркотических смесей. Причина очевидна: одурманенным рабом легче управлять.

Трикарния делится на княжества, каждое из которых полностью независимо и управляется одним аристократическим родом. Заговоры и открытая война — обычное среди князей дело. Столица Трикарнии, Княжий Город — нейтральная территория, на которой открытые боевые действия

не допускаются. В этом городе находится резиденция великого князя — правителя Трикарнии.

Трикарнийцы искренне ненавидят (и втайне боятся) потомков прежних рабов, каледов, которые до сих пор жаждут отомстить за тысячелетнее угнетение.

Типичные трикарнийские имена звучат по-старинному, и перед ними всегда произносится звание человека: княжна Салкария, князь Гулон, жрец Токариэль и т. п. Забыть о звании, обращаясь к трикарнийскому аристократу, значит смертельно оскорбить его. Исключение делается только для членов семьи.

Заметки героя: каледы и пигмеи

Это народы-затворники, нетерпимые к чужакам, поэтому для персонажей игроков это не лучший выбор. Вдобавок, кроме описанных ниже слухов, о них мало что известно.

Каледы — примитивный народ, живущий в лесной «стране каледов». Им незнакома металлообработка, но среди них есть крайне опасные колдуны, которых называют друидами. Они редко выходят из своих лесов, и если это случилось — быть беде, потому что обычно это значит, что каледы идут на войну.

Пигмеи — исключительно низкорослые обитатели Буйных джунглей. Они примитивны, но очень умело обращаются с духовыми трубками и ядом. Пигмеи поклоняются жестоким богам, которые периодически требуют кровавых приношений, — в жертвы обычно выбирают пришельцев из внешнего мира.

В ходе приключений игроки смогут узнать больше подробностей об этих народах.

Образ жизни

Технологии

В отличие от многих других миров фэнтези, Вотчины Моря Ужаса не застыли в развитии. За несколько тысячелетий они прошли путь от каменного века до нынешнего железного века. Хотя это относится не к каждому из здешних народов, поскольку некоторые из них, такие как каледы, пигмеи и племена Саванны слоновой кости, остаются первобытными.

Едва ли возможно дать всеобъемлющее описание технологий какого-либо мира, поэтому приведённый далее список включает в себя главные технические достижения Вотчин Моря Ужаса.

Алхимия: эта область переплетается с магией. Знатоки лотоса (см «Заметки героя: лотос» на стр. 11) — мастера в изготовлении наркотических зелий и ядов, но готовят их только из лотоса. Напротив, алхимики из Гиза — подлинные учёные, знающие, как применять горючую смесь, кислоты и тому подобные вещества. Составы, которые они готовят, очень дороги и редко продаются за пределами города. В Киросе, Синтарии и свободных городах производят стекло.

Валюта: в цивилизованных странах пользуются металлическими монетами, стоимость которых определяется рыночной ценой на соль. В удалённых нецивилизованных землях вдоль границ империи распространён бартер. Официальная валюта империи — синтарийские луны, и эта относительно круглая монета сейчас имеет хождение во всех портах и на всех рынках Вотчин.

Развлечения: поскольку грамотность — явление редкое, важную роль играют менестрели, музыканты, сказители, актеры и мимы. К распространённым развлечениям относятся и танцы, особенно в южных странах. Многие обожают «кровопролитные состязания», пришедшие из Трикарнии представления на арене, где гладиаторы убивают огромных зверей или других отчаянных воинов либо гибнут сами. Этими жестокими играми наслаждается и знать, и простонародье, особенно в больших городах, где игры на арене и бесплатная еда сглаживают тяготы жизни в загнивающей империи и поддерживают лояльность народных масс.

Производство пищи: сельское хозяйство — главный источник продовольствия для империи, но за её пределами (и в наиболее суровых областях, таких как Порубежье) основным способом выжить остаются охота и собирательство. Среди валков и жителей саванны распространено скотоводство. В былые времена некоторые народы пользовались железными плугами, но в настоящее время немногие сохранили знания об этом, поскольку сейчас железо идёт на оружие и броню, а не на инструменты для крестьян. Севооборот не изобретён.

Наземный транспорт: большинство людей ходит пешком, но у богачей есть лошади и повозки.

В прошлом было проложено множество мощёных дорог, названных «имперскими дорогами», но в наши дни они в основном заброшены, либо кишат разбойниками. Валки всегда ездят верхом; валка, который не может держаться в седле, обрекает на смерть собственное племя. Курганники также пользуются повозками, в которые иногда запрягают баранов, а лучшие воины Саванны слоновой кости разъезжают на огромных и свирепых боевых буйволах.

Политика: наиболее продвинутая форма правления — олигархия влиятельнейших купцов Синтарии. Обычной формой правления для большинства стран остаются различные виды монархии.

Грамотность: девять десятых населения в настоящее время не умеет ни писать, ни читать. Самые образованные страны — Синтария, Трикарния (относится только к знати), Калдея, Фабертерра, Кирос и Лообан (относится только к монахам).

Медицина: за пределами самых больших городов люди, чья деятельность ближе всего к медицинской науке — это знахари и повитухи. В городах же есть врачи и цирюльники. В Синтарии расположена медицинская академия, где изучают анатомию человека. Анатомия также хорошо известна в Трикарнии, где традиционно практикуются пытки.

Металлургия: находясь на вершине могущества, Империя и все её вассалы не только владели обработкой железа, но и экспериментировали с более качественным сплавом с пониженным содержанием углерода, названным сталью, однако теперь это большая редкость. Варварам — североземцам, курганникам и племенам Саванны слоновой кости — известна лишь бронза, но они могут заполучить более современное металлическое оружие благодаря торговле или грабежам. Каледы и пигмеи не пользуются металлом.

Морской транспорт: корабли Вотчин примитивны и обычно ходят вдоль побережья. Самые крупные суда — трикарнийские галеры, а самые манёвренные — синтарийские торговые корабли, которые можно увидеть в любой части мира. Амазонки также знают толк в мореплавании и ходят на особых кораблях, незнакомых другим народам.

Военное дело: самые грозные воины современности — валкские конные лучники, одетые в броню из варёной кожи, вооружённые составными костяными луками и пользующиеся сёдлами со стременами. На втором месте закованные в полную броню синтарийские катафракты, а на третьем располагается иррегулярная варварская пехота. Жуткие боевые слоны Кироса сейчас практически исчезли, а численность «железных фаланг» сократилась менее чем до десятка легионов.

Заметки героя: языки Вотчин Моря Ужаса

Язык межнационального общения, на котором говорят практически везде, — имперский синтарийский. Почти во всех странах говорят на собственных языках и десятках диалектов, но лишь немногие отражены в письменности. Основные языки Вотчин перечислены далее.

Валкский. *Валки говорят на вовсе необычном, совершенно уникальном языке. Его странности, возможно, вызваны особенностями происхождения этих степных кочевников, но среди синтарийских книжников бытует гипотеза, согласно которой валкский — не человеческий язык. Пугающий факт, поддерживающий эту гипотезу: демоны говорят по-валкски. Никому не известно, существует ли у этого языка письменность.*

Имперский синтарийский. *Имперский синтарийский или имперский язык — это простой язык с минимумом исключений из правил, использующий алфавит, распространившийся из Синтарии. Каждый персонаж игрока говорит на этом языке и, если происхождение позволяет, умеет на нем писать.*

Лообанский тайный язык. *Нефриты говорят на горском диалекте имперского языка, но для того, чтобы как можно более надежно сохранить секреты монахов, была разработана «письменная» форма общения, названная лообанским тайным языком. Он представляет собой верёвки различной длины с особыми узлами. Взглянув на размер узлов, расстояние от одного до другого и прочие детали, монахи могут читать тайные послания.*

Пигмейский. *Пигмеи говорят на собственном наречии. Выучить этот язык очень сложно, поскольку эти коротышки живут в изоляции от внешнего мира.*

Трикарнийский и древнекеронский. *Трикарнийцы и калдейцы — наследники древней Керонской империи. В повседневной жизни они говорят на обычном варианте языка (трикарнийском), а для религиозных ритуалов и колдовства пользуются церемониальным древним языком (древнекеронским). Они считаются двумя разными языками.*

Шифр алхимиков. *Алхимики Гиза создали причудливый язык (в действительности представляющий собой скорее шифр, чем настоящее наречие), чтобы сохранить в тайне свои рецепты и открытия. Шифру учат лишь посвящённых, и чтобы его понимать, необходимы определенные математические способности и навыки дешифровщика. Поэтому изучить его могут только персонажи со значением* смекалки *d8 и более. Этот язык существует только в письменной форме.*

Языки варваров. *Народ Нортхейма, каледы и курганники говорят на трёх разных языках, называемых северoземской, каледской и курганницкой речью. Из этих трёх только курганницкая речь имеет письменную форму, для которой используется рунный алфавит.*

Языки племён Саванны слоновой кости. *В Саванне слоновой кости разговаривают на огромном количестве разных диалектов, довольно похожих друг на друга. С точки зрения игры это считается одним*

языком — саванницкой речью. В некоторых областях «зелёного пояса» наиболее развитые племена разговаривают на упрощённом варварском диалекте калдейского языка, получившем название «господская речь» — им пользуются в основном при контактах с калдейскими работорговцами. Ни у того, ни у другого языка нет письменности.

Религия

В зависимости от страны религиозные практики могут очень сильно различаться, и существуют буквально сотни разнообразных культов, многие из которых распространены лишь в определённой местности. В этом разделе описываются в подробностях лишь самые значимые религии.

До салкарианской реформации империя придерживалась довольно широких взглядов на религиозные вопросы. Пока область или город платили налоги, их жители были вольны поклоняться тому богу, которому захотят.

Реформация принесла новое божество: Двуликого бога, искусственный сплав Гулиана, бога-кузнеца Фабертерры, и Горданы, богини Трикарнии. Их считают двумя проявлениями одного божества: Гулиан представляет мужское начало, это бог огня, логики, науки и письменности. Помимо этого, он символизирует день. Гордана же представляет женское начало, это богиня воды, эмоций и устной речи. Также она покровительствует любви, деторождению, искусству и управляет сменой времён года. Гордана символизирует ночь. Статуи Двуликого бога представляют собой голову, с одной сторона которой — лицо красивого светловолосого мужчины (Гулиан), а с другой — восхитительной черноволосой женщины (Гордана). Эти статуи не закреплены, и жрецы должны поворачивать их на рассвете и на закате, являя лицо божества, отвечающего за соответствующее время суток. В Великом храме Двуликого бога в Фабертерре статуи неторопливо вращает хитроумный водяной механизм — технология, неизменно поражающая простолюдинов.

В действительности Двуликий бог — искусственная сущность, выдуманная, чтобы объединить два совершенно разных народа, имперцев и трикарнийцев. Поклоняются ему чисто формально.

«Железные жрецы», заклейменные как преступники, втайне продолжают поклоняться Гулиану, Владыке огня в фабертеррских катакомбах и в других частях империи. В этом более близком к истокам религиозном направлении Гулиан — это бог-кузнец, Изгоняющий тьму, Владыка речи и защитник человечества. Жрецам Гулиана известно о потусторонних сущностях и их последователях, которые всё так же ходят по земле, и бороться с ними — священный долг жрецов. Они понимают, что война проиграна, но продолжат борьбу, пока не угаснет последний огонь. Гулиана, Владыку огня изображают как человека с головой льва, высокого и мускулистого, на груди у него солнце, а в руке он держит молот.

Хотя имперскими законами это запрещено, в Трикарнии князья-жрецы и их приспешники открыто поклоняются Гордане, Владычице тьмы. Гордана — древнее порождение демонов, которое почитали со времён Керонской империи. Это богиня тьмы, боли и пороков. Несмотря на человеческую внешность, Гордана — абсолютно потустороннее существо, вечно жаждущее крови, разврата и других жестоких наслаждений.

Обычно её изображают как женщину неземной красоты с большой обнажённой грудью. Но присмотревшемуся поближе открывается её демоническая сущность: длинные косы оканчиваются крошечными змеиными головами, из открытого рта показывается раздвоенный язык, а в сосках таятся смертоносные жала.

Гордана щедра к тем, кто насыщает её постоянными жертвоприношениями. В противном случае она пожирает тела и души собственных последователей.

Северoземцы весьма холодно относятся к божественному. В основном они поклоняются Владыке грома, далёкому богу, который лишь наблюдает за смертными с небес и являет свою ярость и мощь во время гроз. Владыка грома вмешивается в людские дела только в миг, когда рождаются дети: он вдыхает воздух в лёгкие младенцев, наделяя силой. Что сделает с этой силой человек — уже не дело бога.

У племён Саванны слоновой кости сложный пантеон со множеством младших богов, но главным образом они молятся Эту, Родительнице, богине дождя и деторождения. Второе их боже-

ство — Улету, бог силы, которого изображают в виде льва или быка, или полностью в зверином облике, или получеловеком — полузверем.

Валки служат демонам, самый влиятельный из которых — Ша Мекри, что на их языке значит просто «царь». Ша Мекри — воплощение войны и разрушения. Обычно его изображают в виде яркого пламени, которое порой вспыхивает осенью в степях, или в облике массивного чёрного жеребца с клыкастой пастью, копыта которого оставляют огненный след. В очень редких случаях Ша Мекри изображают в виде массивной человеческой фигуры, закованной в шипастую металлическую броню и скачущей на металлическом жеребце.

Владыки курганов поклоняются пращурам, духам мёртвых. Многих из пращуров нет нужды даже изображать, поскольку их, забальзамированных, можно увидеть в некрополях воочию. Некоторые пращуры даже не мертвы по-настоящему. Североземские воины, вернувшиеся из набега на курганы, рассказывают жуткие истории о существах, одетых в древнее тряпьё, совершенно тощих — они явно мертвы, но при этом ходят по земле и отдают приказы живым.

Как упоминалось раньше, нефриты не молятся никакому богу, хотя и признают существование сверхъестественных созданий — иногда добрых, но в основном злых и порочных. Однако нефриты верят, что каждое существо может достичь божественности благодаря самосовершенствованию и медитации на Пути Прозрения. Смерть — всего лишь переход на следующий отрезок пути: покойный перерождается в виде другой сущности, низшей или высшей, в зависимости от поступков в прошлой жизни. Монахи ушли по этому пути дальше обычных людей, а Прозревший уже почти завершил его.

Что находится дальше? Это тайна, которая откроется лишь тем, кто достигнет божественности.

Эта философия, которую нефриты, покинувшие родину и расселившиеся по Вотчинам Моря Ужаса, принесли другим народам, постепенно смешивалась с западными верованиями и была принята многими сектами, например, стилитами из Долины идолов — отшельниками, которые проводят жизнь в постоянных медитациях, сидя на вершине высоких колонн.

Божества каледов и пигмеев неизвестны.

Климат

Точные карты Вотчин Моря Ужаса не составлялись (в наши дни наука геометрия в ходу лишь у некоторых учёных из Синтарийской библиотеки), поэтому сложно оценить их настоящие размеры, но известно наверняка, что климат в различных регионах изрядно отличается.

Северные регионы, включая страну каледов, Нортхейм и страну курганов — холодные, зима там длится по шесть месяцев в году, и огомные пространства занимают леса. Тролльи горы, которые большинством считаются северной границей мира, значительную часть года покрыты льдом.

В то же время, земли, примыкающие к Морю Ужаса, могут похвастаться едва ли не лучшим климатом. В Фабертерре, Синтарии и Киросе царит умеренный климат с тёплой зимой, длинной осенью и весной и обычно жарким летом. Там растут всевозможные культуры, включая оливы и инжировые деревья, а урожай всегда богатый.

Трикарния несколько отличается от соседей. Хотя она расположена на севере, горы Разбитых цепей ограждают её от холодных ветров, поэтому климат в этих землях умеренный, но довольно влажный. В Трикарнии расположены обширные полузатопленные рисовые поля, которые придают стране вид огромного болота, постоянно затянутого облаком густого тумана.

Дальше к югу климат становится жарче. На территории так называемого Рога — региона, включающего в себя Павшее царство, Пустыню рыжих дюн и Саванну слоновой кости, солнце жарит круглый год, самые высокие температуры отмечаются в пустыне. Растительность там, за исключением оазисов, состоит в основном из устойчивых к засухе пальм, кактусов и тому подобных представителей флоры. Главное растение Саванны слоновой кости — костяная трава, жесткие листья которой летом принимают бледный окрас, напоминающий цвет кости.

Благодаря расположению в устье Буйволовой реки, Калдея может похвастаться мягким климатом, а её растительный мир схож с флорой Кироса и Фабертерры.

Дальше к югу находятся Буйные джунгли и Острова каннибалов с тропическим климатом. В этих кишащих змеями краях встречаются растения всех видов и размеров.

На востоке находится высокогорный регион Лообан; климат там довольно холодный, а лето короткое, но жаркое. В горах, за исключением лишайников, почти ничего не растёт, но долины плодородны, климат в них мягкий, и урожаи очень богатые.

Старое царство Зандор, включающее в себя Экул, Жализар и Валкхейм, отличается самым разнообразным климатом. Экул — холодная, продуваемая ветрами пустошь с небольшими оазисами. Прибрежные регионы очень плодородны, но прочие области беззащитны перед ветрами, приходящими из валкских степей.

В Жализаре климат континентальный. Ближе к берегам моря Утонувшего Вождя он становится мягче и лучше подходит для земледелия.

Валкхейм, расположенный в степи, открыт всем ветрам, и за исключением короткого жаркого лета, в нем царят морозы.

Географический справочник: современные Вотчины Моря Ужаса

Здесь содержится краткое описание важнейших регионов Вотчин Моря Ужаса в их нынешнем состоянии. По каждому государству представлена краткая справка, дающая представление о том, что будет содержаться в Книге Сказаний.

Аскайя, остров амазонок

Аскайя — маленький остров недалеко от устья Слоновьей реки. Он окружен высокими рифами и на нем есть только один порт, но климат здесь весьма благоприятный, а земля плодородная, что делает остров отличным местом для выращивания зерна и разведения лошадей.

Ещё до того, как Доместан основал империю, женское население Аскайи взбунтовалось и истребило всех мужчин на острове. Во главе восстания стояли Галла, жена местного правителя, исключительно жестокого человека, и Иления, гладиатор с местной арены. Эти две женщины стали первыми сёстрами-владычицами Аскайи. С тех пор лишь немногим мужчинам было дозволено ступить на остров, известный теперь как Остров амазонок.

Остров амазонок отлично пригоден для обороны, и на нём располагаются обширные террасные поля; остров может обеспечить себя практически всем необходимым, и для выживания ему не хватает лишь одного ключевого ресурса: мужчин.

Для обзаведения потомством амазонки предпочитают рабов, военнопленных и иногда — любовников, которых они находят, выполняя поручения на материке. Когда амазонка рожает ребёнка, девочек оставляют на острове: им позволено влиться в общество амазонок. Мальчиков немедленно забирают у матери и отдают, если это возможно, отцу или находят приёмную семью, но им нельзя оставаться на острове больше недели с момента рождения.

Амазонки — воинственная культура; от этого не никуда не уйти, поскольку иначе мужчины вновь завоевали бы остров. Из амазонок выходят умелые моряки, отличные наёмники, а при некоторых владычицах они были наводящими ужас пиратами и охотниками за рабами. К счастью, эти времена позади, по крайней мере, официально. Нынешние сёстры-владычицы заключили договор с императором Доместаном XII, согласившись охранять Слоновью реку и охотиться за пиратами Мизинцевых островов, с чем они великолепно справляются. Но всегда находятся и независимые капитаны-амазонки, которые грабят и топят в открытом море торговые суда. Если их не удаётся поймать, это остаётся без последствий, и сёстры-владычицы обычно закрывают на такие налёты глаза, поскольку пиратство помогает острову богатеть и поддерживает его страшную репутацию.

Кодекс амазонок. Кодекс чести амазонок (см. ниже) подразумевает, что они должны помогать попавшим в беду женщинам, но опыт научил их не усердствовать в этом больше меры. Мир за пределами Аскайи не готов принять независимую женщину, и амазонка всегда сталкивается подозрением, даже когда не ищет неприятностей нарочно. Но один принцип соблюдается неукоснительно: если женщина, неважно какого она положения, добирается до Аскайи и просит принять её в ряды амазонок, её прошение обязательно будет рассмотрено сёстрами-владычицами.

Заметки героя: кодекс чести амазонок

Персонажи-амазонки получают изъян кодекс чести (амазонки). *Его принципы следующие:*

- *Ты свободна. Ни один мужчина никогда не посадит тебя на цепь.*
- *Ни один мужчина тебя не защитит. На твоей стороне только твоя смекалка, твоя сила и твой меч. Ты сама должна защищать себя.*
- *Если можешь помочь другой женщине — помоги, но сперва женщина должна помочь себе сама.*
- *Аскайя — твоя священная земля, твоя родина и твоё прибежище. Ты должна защищать её, не щадя жизни.*
- *Любая женщина может попросить тебя отвезти её в Аскайю, чтобы присоединиться к амазонкам. Не тебе принимать или отвергать её — приведи её к сёстрам-владычицам.*

Другие сообщества амазонок

Миры меча и магии в основном вращаются вокруг мужчин, а женщины обычно рассматриваются лишь как награда для победителя и источник удовольствия. Персонаж-амазонка может быть интересным выбором для игрока. Амазонки Аскайи — самые известные, но это отнюдь не единственное сообщество свободных женщин в Вотчинах Моря Ужаса. Другим примером могут служить валькирии, а в варварских землях случается, что женщина поднимает меч отца и показывает миру, из какого теста она сделана.

Буйные джунгли

Буйные джунгли — это огромный тропический лес, отмечающий южную границу известного мира. Никто не исследовал его целиком, поскольку это место крайне опасно. Смертельные болезни, твари вроде змей и пауков всех размеров и с самой разной силой яда — лишь немногие из таящихся в джунглях опасностей.

Буйные джунгли — древняя родина пигмеев, примитивного племени коротышек, спрятавшихся в тени мангровых деревьев вскоре после падения Звезды Ужаса. Согласно синтарийским историкам, пигмеи — потомки керонских рабов, которые пришли сюда обрести свободу.

Как бы то ни было, пигмеи упорно скрываются от внешнего мира и очень бурно реагируют на нарушение их границ. Эти люди коварны, словно пауки, которых они так любят. Пигмеи впустят вас далеко вглубь их территории, а потом выстрелят из духовых трубок дротиками с ядом, заманят в капкан — и так далее. Лишь немногие из тех, кто участвовал в экспедициях в Буйные джунгли, сумел вернуться домой.

Зачем же цивилизованному человеку отправляться в этот дикий край?

Причина проста: жадность. Говорят, что русло реки Анаконды, главной водной артерии, пересекающей джунгли, просто усеяно золотом, которое только и ждёт смельчаков, нырнувших в воду, невзирая на крокодилов и гигантских змей. А горы даже притягательнее — они полны драгоценной руды. Молва об этом влечёт в джунгли искателей приключений и отчаянных пройдох со всех Вотчин.

В тех краях даже есть город, Веразар, заложенный пятьдесят лет назад пьяницей-старателем. Это место кишит болезнями, там можно встретить продажных девок и негодяев со всех уголков мира. Отсюда начинаются экспедиции золотодобытчиков в джунгли. Но хотя какое-то золото там и можно отыскать, на самом деле экспедиции того не стоят. Даже если бы какому-то везунчику удалось найти груду золота и вернуться с добычей в Веразар, его бы моментально прикончили и ограбили городские головорезы.

Но охочие до наживы не думают о плохом, и многие готовы попытать счастья в джунглях.

Аурика и истоки Анаконды. В веразарской таверне часто можно услышать, как, опрокинув стаканчик-другой дешёвого пойла, искатели приключений рассказывают о городе, что целиком сделан из золота и таится глубоко в джунглях. Он заброшен, жители вымерли столетия назад, и золото только и ждёт удачливого охотника за сокровищами! Знающие люди говорят, что Аурика — так называется город — стоит у истока реки Анаконды, но никто пока туда не добрался — о месте, где начинается река, только ходят легенды. Не раз на поиски Аурики отправлялись экспедиции, но не вернулась ни одна.

Валкская степь

Этот регион — лишь первый и маленький кусочек Дальнего Востока, где живут целые орды валков и другие загадочные народы. Известно о них очень мало.

Валкхейм

Валкхейм — новый дом народа валков. Кланы, верные старшему сыну Дхаара Тукалу, последовали за ним в эти края и основали новое государство.

Валкхейм — страна травянистых равнин и скалистых холмов. Она была практически не заселена, если не считать нескольких деревень рыбаков и земледельцев на побережье моря Утонувшего Вождя. Местное население состояло в основном из курганников и более цивилизованных зандорцев; они в целом миролюбивы и довольно суеверны. Вскоре после того, как валки пришли в Валкхейм, они, пылая от ярости по поводу кончины вождя, разгромили эти деревни и вырезали жителей. Через некоторое время Тукал, не будучи дураком, сообразил, что эти люди могут пригодиться валкам в качестве рабов, и сохранил жизни уцелевшим. Валки прозвали этих не умеющих воевать людей «коровами».

«Коровы» оказались очень хорошими ремесленниками, и они умели строить корабли — валкам такая технология была незнакома. У Тукала родилась идея построить флот, на котором воины вместе с лошадьми смогут добраться до Порубежья, а потом вторгнуться в Фабертерру — сердце империи. Но мечта жила недолго: суда оказались слишком примитивны, каждое из них вмещало не больше дюжины лошадей, и они не могли отходить далеко от берега.

План отвергли, и всё же «коровам» позволили жить независимыми общинами, уплачивая валкским властителям дань. Сегодня валки живут на востоке страны и ведут там традиционную кочевую жизнь, а «коровы» так и обитают на побережье. Их вполне устраивает такое положение: валки — суровые хозяева, но они защищают страну от курганников, которые периодически устраивают набеги.

Валкская угроза по-прежнему маячит на горизонте. Рогал, сын Тукала, нынешний вождь валков, собирает в Валкхейме силы, созывая к себе людей из дружественных кланов, живущих в глубинах степи. Когда Рогал соберёт достаточно большую армию, он планирует ещё раз вторгнуться в Вотчины Моря Ужаса и завершить начатое дедом.

Гробница Дхаара. На одном из холмов где-то глубоко в степи валки заставили «коров» воздвигнуть массивное каменное сооружение. Это гробница Дхаара, величайшего правителя валков. За покоящимся внутри вождём постоянно ухаживает особая группа валькирий. Никто не знает, почему, но тело осталось нетленным, будто могучий воин не умер, а заснул. Валькирии верят, что в теле Дхаара обитает дух Ша Мекри, и в один прекрасный день он пробудится и вновь поведёт за собой валкскую орду.

Гиз, Вольный
город алхимиков

Легенда гласит, что в день, когда Фаброн, жрец-кузнец Фабертерры, открыл железо, на берегу моря Утонувшего Вождя странствующий колдун построил первую хижину, заложив поселение, которое столетия спустя превратится в Гиз, вольный город алхимиков. Первыми алхимиками была группа магов из чужой страны, вероятнее всего из Лообана. Нынешняя жизнь Гиза крутится вокруг торговли сверхъестественным. Лавки торговцев реликвиями курганников стоят рядом с магазинами калдейских знатоков лотоса, а рядом с валкскими степными предсказателями, за плату рассказывающими о своих видениях, можно увидеть чернокожих танцующих ведьм, поклоняющихся богине Эту. В Гизе есть лишь один закон: возможна любая магия, коль скоро она никому не вредит и, конечно, не наносит ущерба торговле.

Из многих видов магии, которую практикуют в городе, самая распространённая — алхимия. Правители Гиза — алхимики, именуемые верховными. Их умения гораздо обширнее, чем секреты знатоков лотоса. Алхимики могут создавать огонь, который горит на поверхности воды и который нельзя потушить, магические масла, которые делают бесполезную землю вновь плодородной, и многие другие чудеса. Но услуги алхимиков очень дороги, и позволить их себе могут только цари и знать.

Алхимики — это сообщество затворников. Они живут в огромных особняках, служащих также лабораториями, прячутся за спинами слуг и учеников и редко удостаивают вниманием обычных людей, если, конечно, те не захватили с собой груду золота. Личности верховных алхимиков не предаются огласке. Верховные алхимики всегда ходят в длинных мантиях, специальных металлических масках и перчатках, наделяющих огромной силой. Верховных алхимиков всегда было двенадцать, и это число не может меняться, поскольку существует лишь двенадцать металлических масок. Правила наследования этого звания туманны. Некоторые утверждают, что когда старый верховный алхимик умирает, остальные одиннадцать выбирают преемника из числа его учеников. Он надевает маску и продолжает хозяйничать в особняке-лаборатории. Другие же считают, что верховные алхимики бессмертны.

Гиз — город чудес, но он полон и сверхъестественных опасностей.

Поле Зелёного Тумана. Гиз был построен как вольный город, и никто, ни одна иностранная держава, даже Железная империя, не пыталась его покорить. Никто — кроме валков. После смерти Дхаара пошёл слух, что могучего вождя погубила магия алхимиков. Множество валкских кланов явились к Городу Алхимиков, готовые разрушить его и отомстить за вождя.

Но в ту же ночь изо рта металлических статуй, стоящих вдоль стен Гиза, полился странный зеленоватый туман. Он неслышно поплыл к лагерю валков, и каждый, кого окружило это облако, встретил жуткую смерть — его плоть таяла, будто её сжигала исключительно сильная кислота. К рассвету лагерь валков превратился в кладбище. Но туман не исчез. И по сей день, десятки лет спустя, можно увидеть огромное поле, подёрнутое Зелёным Туманом, как его прозвали. Сквозь туман различимы очертания полуразъеденных остатков валкского лагеря. Никто не знает, по-прежнему ли воздух в этом месте ядовит, поскольку не нашлось дурака, готового отправиться туда и проверить.

Горы троллей

Горы троллей обозначают северную границу известного мира. Что лежит за высокими заснеженными пиками — загадка даже для книжников Синтарии. А вот что таится в самих горах, как раз хорошо известно: тролли — крупные шерстистые создания с дурными манерами и пристрастием к человеческому мясу. В Горах троллей обитает и множество других удивительных существ, таких как медведи-великаны, лоси и мерзкие снежные гадюки.

Когда зима особенно сурова, и желудки троллей терзает голод, эти существа спускаются с гор и отправляются на охоту за человечиной в Нортхейм и страну курганов.

Есть два вида троллей. Великие, или истинные тролли — массивные твари четырёх с половиной метров ростом, с острыми, как бритвы, когтями. Чтобы остановить такого, нужно не меньше дюжины бесстрашных охотников. К счастью, эти тролли не умнее животных, и чтобы справиться с ними, достаточно разумной тактики вкупе с большой долей удачи.

Напротив, малые тролли, также называемые нандалами — род примитивных пещерных людей. Устройство горла не позволяет им разговаривать; всё, что они могут — издавать низкие звуки и ворчать. Поэтому их и назвали «нандалами», что на североземском значит «немые». Хотя нандалы меньше истинных троллей, они гораздо страшнее, поскольку помимо чудовищной силы наделены зачатками разума. Нандалы охотятся на людей: мужчин они съедают, а женщин похищают, чтобы спариваться с ними.

Ареал обитания у нандалов не столь ограниченный, как у истинных троллей. Во время миграций целые кланы спускаются с гор на юг, доходя иногда до самого Порубежья или Железных гор. Нашествие нандалов — серьезная угроза для любой цивилизованной страны, так как пещерные дикари не ведут переговоров и никого не щадят. Они просто убивают, грабят и насилуют.

Древние люди. Говорят, что когда-то нандалы были обычными белыми людьми, которым не повезло попасть под воздействие огромных масс пыли, поднятой Звездой Ужаса. Она и превратила их в нынешних агрессивных существ. Воины Нортхейма, отважившиеся отправиться в Горы троллей — поохотиться или просто доказать свою храбрость — утверждают, что видели в пещерах, где живут нандалы, древние рисунки, изображающие белых людей.

Долина идолов

Долина идолов — это область к западу от Лообана, усеянная древними руинами неизвестного происхождения. Там можно найти множество разрушенных дворцов и бывших дорог, но чаще всего встречаются каменные идолы — колонны, по форме напоминающие статуи, от пяти до пятнадцати метров высотой, изображающие человекообразных существ, зверей, настоящих и вымышленных, а порой — абсолютно потусторонних созданий. Никому, даже синтарийским книжникам, неизвестно, кто и зачем изваял этих идолов.

Это жуткое место не любят даже животные, если не считать крыс, змей и летучих мышей. Люди сторонятся его, памятуя об историях про караваны, которые по пути в Лообан решили срезать путь и так и не добрались до места назначения.

Стилиты. Единственные, кто поселился в долине идолов — так называемые стилиты. Название происходит от древнесинтарийского «стилус» — «колонна», а сами стилиты — это монахи-отшельники, обычно из Лообана, проводящие жизнь в медитации на вершине колонн-идолов. Стилиты — мудрецы, способные порой разрешить вопрос, на который не в силах ответить больше никто, но их транс зачастую столь глубок, что отшельники забывают даже о пище и воде. Для чего они углубляются в медитацию, никому не известно; сами монахи на такой вопрос отвечают просто: «Мы храним этот мир».

Зандор

Зандор — гниющий труп того, что некогда было жемчужиной восточной Железной империи. До нашествия валков столица Зандора, Жализар, была огромнейшим в мире городом, чья красота и богатство могли посостязаться с Фабертеррой. В имперские времена правитель Жализара был могущественнее, чем большинство царей.

А потом пришли валки и разрушили всё.

Зандор — бескрайняя земля, когда-то полная процветающих городов, богатых деревень и ухоженных полей, теперь превратился в череду

рассыпающихся на куски развалин, где живут только койоты и дьявольские твари, призванные валькириями. Пашни поросли лесом или превратились в каменистые равнины, пригодные лишь для того, чтобы пасти там валкские стада, а в заброшенных дворцах растут кривые стволы деревьев.

После смерти повелителя валков Дхаара кланы, верные среднему сыну Юггу, остались в Зандоре, посчитав, что за несколько месяцев сумеют завоевать всю страну. Но Юггу не повезло. Через три месяца он умер из-за загноившейся раны, и кланы вернулись к уходящим на века в историю распрям. Их недолгое единство кануло в лету.

Сейчас зандорские валки слишком разобщены, чтобы завоевать весь регион, но достаточно сильны, чтобы представлять постоянную угрозу, так что нельзя сказать, что Зандором правит кто-то один. Зандорцы живут в изолированных, независимых друг от друга поселениях, которые обороняет сильное ополчение и где царят драконовские законы. Но защищать они могут только прилежащие территории. Валки же свободно кочуют по региону и живут по старым степным обычаям.

Никто не в состоянии по-настоящему подчинить себе Зандор.

Жализар, Город воров. Город Жализар справился с нашествием валков лучше всех прочих. Могучие стены остановили кочевников, хотя населению пришлось на редкость туго. За три года осады голод, воровство и другие всевозможные преступления стали обыденностью. В наши дни дело обстоит немногим лучше. Без сомнения, город восстановил подобие порядка и остаётся важным центром торговли северо-востока. Каждую неделю из Фабертерры и Экула прибывают и отправляются назад хорошо охраняемые караваны, а через море Утонувшего Вождя везут товар большие корабли. Но средства распределяются неравномерно: безгранично богатые купцы присваивают весь доход от торговли, а простые люди умирают от голода. Даже правитель Жализара, которого прозвали «царём-оборванцем», вынужден умолять купцов поделиться золотом, чтобы поддерживать в городе хоть какой-то порядок.

Кроме купцов, в городе есть и другая серьёзная сила: воры. Существует по меньшей мере три крупных преступных гильдии, цепко удерживающие власть в городе. Даже купеческим домам приходится вести с ними дела. В Жализаре не знают слова «нравственность», и почти всё здесь, включая любовь и веру, продаётся и покупается. Но это и край больших возможностей — для тех, кто может похвастаться острым умом и острым мечом.

«Зелёный пояс»

Район «зелёного пояса» мог бы считаться истинным раем на земле. Это плодородная земля, где климат мягок, а крестьянский труд лёгок.

Но его окружают стервятники.

С севера угрожают племена Саванны слоновой кости, которые вместе со своими стадами часто переходят границу пояса. На юге — тёмные Буйные джунгли, откуда периодически выбираются в поисках добычи пигмеи и другая нечисть. Но худшее зло идёт с востока — в лице калдейских работорговцев, ведущих караваны по Невольничьему пути, упирающемуся в Небесные Врата в Лообане. Эти улыбчивые люди приносят наркотические зелья и ценное металлическое оружие, но взамен им нужно большое количество рабов.

В «зелёном поясе» обитает народ земледельцев, происходящий из Саванны слоновой кости. Люди живут в деревнях-крепостях и выращивают бананы, составляющие основу рациона. В сельском хозяйстве местные жители применяют особую методику, прозванную «жги и сажай»: они выжигают крупные участки тропического леса и затем четыре-пять лет возделывают очищенное пространство. За это время почва истощается, участок забрасывают и закладывают новую деревню в другом месте.

Племена «зелёного пояса» яростно отстаивают свою независимость, но за последние несколько лет часть из них подчинил себе Белый Вождь из Саванны слоновой кости. Они платят дань за защиту, и между народами началась торговля — овощи в обмен на скот, что выгодно обеим сторонам. Разумеется, Калдея смотрит на мирную жизнь пояса без всякого удовольствия и, когда только возможно, пытается принести в этот край войну.

Пожиратели плоти. Среди племён «зелёного пояса» ходит легенда о про́клятом племени людей-ягуаров, живущих в чаще Буйных джун-

глей и покидающих её только ради того, чтобы поохотиться на жителей саванны. Нет никаких свидетельств того, что такое племя существует, но в последнее время на границе люди стали замечать, что из целых деревень пропадают все жители. Правдива ли легенда, или к «зелёному поясу» протянуло руки нечто более страшное?

Калдея

Калдея — город-государство в устье Буйволовой реки. Хорошо укреплённый город Калдею с её высокими башнями окружает несколько меньших поселений, так же укреплённых. Калдею несколько веков назад основал изгнанный из Трикарнии князь-жрец Калдайос Безжалостный. Сегодня это по-прежнему монархическое государство фактически управляется аристократами и кастой жрецов.

Примечательно, что формальным царём Калдеи остаётся Калдайос Безжалостный. Сейчас ему должно быть больше четырёхсот лет, но никто не объявлял о его смерти и, хотя Калдайос по меньшей мере три столетия не появлялся на людях, молва гласит, что он по-прежнему живёт, уединившись, в царском дворце Калдеи.

Калдея очень богата, поскольку торгует двумя самыми ценными товарами, какие поставляет южная часть мира: каавом и рабами.

Плодородный район в устье Буйволовой реки может похвастаться самыми большими в мире плантациями, на которых выращивают коварный наркотик, известный как каав или «малый лотос». Этот дешёвый наркотик, вызывающий очень сильную зависимость, выращивают и очищают в Калдее и продают затем по всем Вотчинам. Плантации каава обрабатывают рабы, которые сами поголовно зависимы от него. Многие умирают, но на калдейских рынках живого товара всегда найдётся замена.

Рабы — второй основной товар, который продаёт Калдея. Из калдейских поселений каждый месяц отправляются экспедиции вглубь саванны, чтобы внезапно напасть на какое-нибудь чернокожее племя, захватить множество пленников, привести в цепях в Калдею и отправить на плантации или продать в другие страны. Многие рабы Трикарнии и северных царств куплены именно здесь.

Набеги на саванну — не единственный способ добыть пленников. Караваны работорговцев периодически ходят по печально известному Невольничьему пути, дороги от Калдеи через «зелёный пояс» до дальних гор Лообана. По пути работорговцы заключают сделки с саванниками и с варварскими вождями «зелёного пояса», обменивая рабов за дешёвое оружие и каав. Часто рабами оказываются люди из того же народа, что их продал — это пленники, захваченные в кровавых междоусобных стычках. Калдейские работорговцы стараются поддерживать различные племена, в том числе враждующие, чтобы среди жителей Саванны слоновой кости никогда не было единства.

Войны за каав. За последние несколько лет воины из саванны и наёмники с севера не раз нападали на самые незащищённые плантации каава, нанеся экономике Калдеи большой урон. Налётчики также освобождают рабов и разбойничают на калдейской земле. Калдея старается отвечать стремительно и жестоко, но с таким неуловимым противником тяжело сражаться: налётчики обычно орудуют вдоль границы и, нанеся удар, немедленно отступают в Саванну слоновой кости, заметая следы. Примечательно, что они не забирают с собой ни единой порции драгоценного каава, но просто сжигают его. Некоторые полагают, что за набегами стоит сам Белый Вождь саванны, но пока этому нет доказательств, поскольку до сих пор калдейской армии не удалось захватить ни одного нападавшего живым. Дело осложняется тем, что в северных странах появились независимые, некалдейские продавцы каава. У них очень выгодные цены, и каждый день они захватывают всё большую долю рынка. Вот-вот разразится война за наркотики…

Заметки героя:

Зависимость от каава

Зависимость от каава — это крупная дурная привычка. Вдобавок к стандартным правилам о зависимостях каав оказывает следующий эффект: он даёт штраф –2 ко всем проверкам характера *и* смекалки *и нивелирует чувство усталости. Персонаж, зависящий от каава, не получает штрафов за* усталость, *хотя и ощущает её. Нередко сидящие на кааве невольники зарабатываются до смерти.*

Цена каава зависит от чистоты наркотика: доза может стоить от половины луны до двенадцати лун. Каав распространён по всем Вотчинам Моря Ужаса, особенно в государствах, использующих рабский труд.

Кирос

Кирос исключительно удачно расположен: находясь в самом центре Вотчин, он служит воротами между севером и югом, между востоком и западом. Это древняя страна грандиозных дворцов и ухоженных садов. В былые времена, до Железной империи, Киросом правили автарки — монархи, обладавшие абсолютной властью. Это была эпоха, когда на стороне Кироса была мощь боевых слонов, чья поступь потрясала племена Саванны слоновой кости и держала на почтительном расстоянии закованных в броню фалангитов Фабертерры.

Увы, та эпоха давно в прошлом, и слонов в Киросе осталось немного.

Центральная власть ведёт с племенами саванны бесконечную войну на истощение. Все кирийские правители, сперва автарки, а потом имперские наместники, мечтали завладеть богатыми, самыми плодородными землями к югу от Буйволовой реки, но саванникам всегда удавалось отбиться и вернуть земли себе.

Кирийская армия непрерывно патрулирует спорные земли, на которых выросли защищенные крепостями сельскохозяйственные угодья, но с хитрыми, нападающими исподтишка и немедленно отступающими воинами саванны, кажется, просто невозможно совладать. Если бы Кирос уступил кочевникам эти земли и сосредоточился на торговле, очень может быть, что он превратился бы в самое процветающее в мире государство. Но при нынешнем порядке вещей доходов от торговли и земледелия едва хватает, чтобы содержать огромное кирийское войско и многочисленные отряды наёмников.

Безумный монарх. Когда Кирос стал независим от империи, в нём был восстановлен автаркат. Первые правители из второй династии автарков были достойными людьми. Увы, но Ганимед II Кирийский, нынешний автарк, не таков. Он очень молод, не старше тридцати лет, и он абсолютно сумасшедший. Чтобы захватить трон, Ганимед убил троих старших братьев, и сам в тяжкие времена борьбы за власть еле избежал отравления. С тех пор он превратился в параноика. Ганимед уверен, что синтарийская знать втайне развязала против него торговую войну, чтобы разорить и захватить Кирос. Он также убеждён, что Эку, правитель Экула, собирает войско, чтобы перейти границу Кироса, хотя Эку — умирающий девяностолетний старик. Но худший кошмар Ганимеда — Белый Вождь, легендарный правитель кочевников Саванны слоновой кости. Автарк думает, что саванники вот-вот вторгнутся в Кирос, разрушат столицу и убьют его самого. Ганимед постоянно бормочет: «Город Слонов должен быть разрушен». В устах простого безумца такие слова не значили бы ничего. Но когда их произносит царь одной из самых могущественных в мире стран, это значит лишь одно: надвигается неотвратимая буря.

Лообан

Лообан — страна высоких гор и глубоких долин. Пересечь его нелегко, поскольку путникам, особенно зимой, доступны лишь несколько открытых перевалов, и дорогу знают только местные проводники. В целом Лообан — это страна

горцев, ведущих в маленьких деревнях незамысловатую и нелёгкую жизнь, выращивая яков и коз.

Но на самом деле Лообан этим отнюдь не исчерпывается. Во-первых, в низинах климат мягче, и там широко практикуется террасное земледелие. Во-вторых, лообанцы любят торговать, и в двух главных приграничных городах, Небесных Вратах и Лообан-Порте, деятельность так и бурлит. Лообанцы поставляют отличную шерсть, а их ткачи — лучшие в Вотчинах.

А в-третьих, Лообан — высокодуховная страна. Хотя каждой деревней управляет совет старейшин, настоящий правящий класс и сила, удерживающая эту обширную страну вместе, — монахи. Лообанские монахи (как объясняется на странице 29) — это в сущности философы, которые следуют доктрине самосовершенствования и просвещения, именуемой Прозрением. Они живут в уединённых монастырях, но при этом часто навещают деревни — оберегать простых жителей от опасностей и нести им слово истинного правителя страны — Прозревшего.

Подобно остальному миру, и в Лообане водятся загадочные существа (среди которых встречаются неуловимые лообанские драконы), а также тёмные создания, с которыми может справиться лишь духовная сила монахов. Кроме того, многие долины труднодоступны или до сих пор не исследованы, и никто не знает доподлинно, что и кто там может таиться.

Искатели чёрного света. Несколько столетий назад среди монахов распространилось новое учение: истинного прозрения нельзя достигнуть чистотой духа, но лишь его противоположностью, бесконечным злом. Согласно этой философии, лишь среди глубочайшего хаоса истинный приверженец может обрести свою суть. Новая секта стала смертельным врагом монахов-традиционалистов. Её последователи двинулись путём тьмы и пытались разрушить преграды и привести в мир силы зла. Разумеется, служители добра вышли на бой с этими чудовищами, и разразилась ужасная война. В итоге Орден света, как назвали монахов-приверженцев истинного Прозрения, восторжествовал. Искатели чёрного света потерпели поражение. Но зло живуче, и, словно упрямые сорняки, злые монахи уцелели и вновь набрались сил. Теперь это тайное общество, члены которого живут в скрытых от посторонних глаз монастырях, бродят среди обычных людей или, ещё хуже, прячутся среди добрых монахов и сеют хаос, беспорядок и разложение. Молва гласит, что у злобных заговорщиков длинные руки, дотянувшиеся даже до чужих далёких стран.

Мизинцевые острова

Мизинцы Мертвецов или просто Мизинцевые острова — это группа островов к северу от павшего Керонского царства. Когда-то они входили в Керонскую империю, но падение Звезды Ужаса отрезало их от материка. Острова, окружённые коварными отмелями, усеяны древними керонскими руинами, скрытыми в разросшихся джунглях. Имя происходит от распространённого на трикарнийских галерах обычая отрезать ленивым гребцам мизинцы, и поэтому же «мизинцами» часто называют бунтующих моряков.

Мизинцевые острова — настоящее пристанище для пиратов, которые устраивают отсюда нападения на торговые суда или набеги на Железную империю и Трикарнию. Военные корабли цивилизованных государств часто пытались уничтожить пиратское гнездо, но такие походы всегда были очень опасным и дорогим предприятием. Мизинцевые острова находятся всего в нескольких днях плавания от свободных городов, отлично подходящих, чтобы сбыть захваченный товар и потратить награбленное золото. Недалеко от островов лежит и Павшее царство, но пираты сторонятся этого края призраков.

Бухта. Ходят слухи, что где-то на Мизинцевых островах есть залив, где прячется настоящий пиратский город. Там находят убежище шайки разбойников, ремонтируются корабли. Это место называется Бухтой. Точное расположение Бухты держится в тайне. Только пиратские капитаны и самые доверенные кормчие знают, как добраться туда, минуя отмели. За этот секрет флотоводцы многих стран готовы были бы отвалить кучу золота.

Нортхейм

Земли Нортхейма полны глубоких долин, бурных рек и древних лесов. Нортхейм практически не заселён, так как северoземцы живут обособленными кланами и сельское хозяйство у них не сильно развито.

Североземцы — не единственные жители этого огромного региона. Его зовут домом и курганники, и нандалы, и немногочисленные обитатели имперских форпостов.

Нортхейм — дикий край. По земле бродят волки, медведи, пумы и множество других зверей. Только самые крепкие из людей способны выжить в этой суровой стране. Нортхейм богат природными ресурсами, такими как древесина, отличного качества камень, а кроме того, медь, железо и золото. Но североземцы — слишком отсталый народ и не умеют толком работать с металлом. У них весьма примитивные представления о металлообработке, и нет ни малейшего понятия о том, как построить нормальную шахту. Легче покупать или отнимать металлическое оружие и инструменты у южан, хотя некоторые североземцы потихоньку постигают секреты металлообработки, которая приводит их в восхищение.

Огненная гора. Дымящая гора, которую также называют Огненной — это крупный вулкан в самом сердце Нортхейма. Пятьдесят лет назад туда пришла группа имперцев и построила таинственный храм, именуемый монастырём Молота. Североземцы напали на него, думая, что встретят лишь слабых жрецов, защищающих бесценные сокровища. Но они ошиблись. В храме их встретила армия закованных в металл воинов, которые перерезали варваров. Североземцам пришлось принять храмовников как новых соседей, и с ними даже удалось наладить более-менее дружеские отношения. Обитатели храма представились как истинные последователи бога-кузнеца Гулиана и теперь учат североземцев множеству вещей, в том числе секрету ковки железа!

Острова Изувеченных

Этот архипелаг в центре Моря Ужаса все моряки стараются обходить стороной. Земля там красная, словно запёкшаяся кровь, а вода горячее, чем в остальном море. Острова покрывают густые джунгли, такие же буйные, как в стране пигмеев. Здесь живут странные существа, не известные в остальных Вотчинах, и причудливые породы обычных животных. Тут же обитают некие исключительно примитивные дикари. На них не посмотришь без омерзения: тела подверглись отвратительным мутациям, а разум спутан и извращён. Никто по доброй воле не высадится на этих про́клятых берегах, разве что для того, чтобы отловить какого-нибудь дикого зверя, которого, если он годится для игр на арене, можно сбыть за неплохие деньги.

Осколки Звезды Ужаса. Книжники говорят, что Острова Изувеченных — это осколки Звезды Ужаса, что и вызвало странные мутации здешних обитателей. Много веков назад жрец-кузнец из Фабертерры построил на одном из островов крепость и шахту. Он хотел узнать, какую руду можно добыть на этой земле из иного мира. Разъярённые дикари изрубили жреца и его спутников прежде, чем в Фабертерру отправили хоть один кусочек руды. Заброшенная шахта стоит там и по сей день.

Острова каннибалов

Острова каннибалов — это группа среднего размера участков суши неподалёку от Буйных джунглей. Первые путешественники, ступившие на острова, полагали, что нашли настоящий рай с прекрасным климатом, причудливыми фруктовыми деревьями, красочными птицами и кристально чистой водой, полной рыбы.

На деле острова оказались родиной одного из самых свирепых в мире племён, чернокожих каннибалов. Эти примитивные люди нападали и съедали любого чужака, который им попадался, и первые исследователи, которых застали врасплох, встретили чудовищный конец.

Вдобавок, пару раз в году каннибалы на длинных боевых пирогах приплывают на материк, чтобы поохотиться на любимую добычу: человека. Обычно они устраивают засады в устье реки Анаконды или вдоль «зелёного пояса», но несколько раз добирались даже до свободных городов.

Бог каннибалов. Некоторые счастливчики-моряки, которым посчастливилось сбежать с Островов каннибалов, рассказывают о гигантском чудовище, которому поклоняются аборигены. Большую часть захваченных людей они приносят в жертву, дабы умилостивить чудовищное божество. Однако подлинная природа этого бога неизвестна, и эти рассказы могут оказаться лишь легендой или попыткой сокрыть жуткую правду.

Павшее царство Керон

Павшее царство Керон — это часть Керонской империи, которая была удалена от центра и не попала под удар упавшей Звезды Ужаса, а расположение на высоком плато уберегло её от затопления.

Но это не значит, что жители сумели уцелеть.

Последствия катаклизма, облака пыли, землетрясения, голод и мор истребили здешнее население, и теперь Керон — это засушливая земля, полная старых развалин. Считается, что в Павшем царстве обитают привидения. Моряки, проплывавшие мимо его побережья, рассказывают про странный свет, видимый по ночам, и доносящиеся до них призрачные песнопения. Ни один капитан ни за что не причалит к этим проклятым берегам.

Павшее царство отделяет от материка Керонская цепь — новый горный массив, образовавшийся во время катаклизма. Пересечь его и попасть в Павшее царство невероятно трудно, поскольку пики очень высоки, а перевалов немного. Вдобавок, в этой области продолжаются землетрясения, что тоже не прибавляет желания к ней приближаться.

Безрассудство Кирамаса. Сто лет назад один из могущественнейших князей-жрецов Трикарнии Кирамас решил исследовать Павшее царство. Он намеревался отыскать древние керонские артефакты и, если получится, создать новый трикарнийский форпост в южной части мира. Собралась огромная экспедиция, множество кораблей, рабов, чудовищ, подчинённых воле трикарнийцев, но стоило им ступить на землю Павшего царства, все они исчезли. Следом, чтобы выяснить судьбу экспедиции, посылали разведчиков, но и они не вернулись. После этого попытки найти Кирамаса прекратились, и всё, что сейчас осталось от его экспедиции, — остовы кораблей, гниющие на побережье.

Порубежье

«Порубежники отлично знают варваров, потому что сами из той же породы», — гласит старинная поговорка. И это по крайней мере отчасти правда. Порубежье когда-то было частью Нортхейма, но имперцы завоевали его оружием, коварством дипломатов и предательством, и жители этих земель потихоньку перемешивались с имперцами, превратившись в тот народ, каким его знают сейчас. Порубежники взяли лучшее из обеих культур: знания и рационализм имперцев и энергичность и жизнестойкость варваров. Когда настоящие северoземцы напали на империю, первым, кто встал у них на пути, было Порубежье. Было понятно, что имперских фаланг не хватит, чтобы защитить страну, и порубежники сделали то, что делали всегда — сами вышли на бой против своих свирепых собратьев из Нортхейма.

В итоге империя потеряла власть над регионом, в котором возникло множество небольших независимых княжеств. Хотя формально они находятся под покровительством императора Фабертерры, Порубежье предоставлено само себе — и сражается за сохранение того, что с таким трудом создавалось. Самое крупное из княжеств Порубежья — Фелантий, которым правит племянник человека, много лет назад не пустившего варваров в империю, разбив их в грандиозной битве у самых городских ворот.

Граница между Порубежьем и Нортхеймом проходит по реке Небесной секиры, вдоль которой выстроена линия крепостей с гарнизонами. Сама жизнь Порубежья зависит от крепостей: каждый год северoземцы, курганники или нандалы обрушиваются на них в яростной атаке, но до сих пор ни одна из крепостей не пала. Если это всё же случится, варвары снова вторгнутся в Порубежье, и это станет чёрным днём для всех его цивилизованных жителей.

Другой кошмар, который преследует владык Порубежья, — мысль о том, что однажды море Утонувшего Вождя может замёрзнуть до самой реки Небесной секиры, и это откроет орде захватчиков путь с юга.

Плата за кровь. Хотя Порубежье раздроблено, и в каждой земле царят собственные законы, одно правило применяется везде: человек, вызвавшийся добровольцем в гарнизон крепости на границе и прослуживший хотя бы пять лет, получает в награду надел земли в своём княжестве и ещё делянку за каждые лишние пять лет службы. Это правило называется «платой за кровь», и это честная компенсация за лишения, которые приходится терпеть солдатам, защищающим страну. А кроме того, это способ привлечь колонистов с юга: в Порубежье умелый человек может потом и кровью создать собственное будущее.

Рыжая пустыня

Историки говорят, что Рыжую пустыню породила пыль, которую подняла упавшая Звезда Ужаса, а когда-то это был огромный лес. Кто увидит пустыню сейчас, едва ли им поверит. На сотни миль во всех направлениях тянутся камни и красноватые пески, перемежаясь лишь редкими оазисами. Несмотря на свой вид, Рыжая пустыня таит сокровища и диковинки, такие как огромные леса окаменевших деревьев, равнины, иссечённые жилами драгоценных металлов и усеянные торчащими прямо из земли драгоценными камнями, и, наконец, красный лотос, крайне ценная разновидность лотоса, споры которого живут на каменных лепестках пустынных роз. Это и опасный край, где обитают смертоносные создания. Помимо змей и скорпионов, от маленьких до огромных, это шакалы-костогрызы, крайне опасные хищники, и полумифическое чудовище — Улатиша, Роющийся в песке.

Что касается цивилизации, в Рыжей пустыне расположено несколько свободных городов, здесь живут кочевники и племена скотоводов, единственные люди, способные выжить в этом суровом краю. Они делятся на кланы, принадлежность к которым обычно узнаётся по цвету накидок. Кочевники в коричневых и зелёных накидках довольно миролюбивы, а вот те, кто носит красное — весьма воинственны.

Красный клан. Этих обитателей пустыни не назовёшь дружелюбными. Хотя если они открывают лица, это значит, что кочевники из красного клана настроены доброжелательно и не против общения, но такое случается крайне редко. Если же лицо кочевника скрывает кбалла, плотная вуаль, это значит, он готов напасть на вас, отобрать всё имущество и оставить в пустыне умирать от жажды — без малейшего повода и без единого укола совести. Некоторые утверждают, что красный клан — потомки уцелевших жителей Павшего царства Керон, потому что говорят они на странном языке и поклоняются пустынным духам, именуемым джиннами. Иногда кочевники из красного клана переходят границу Саванны слоновой кости и вступают с местными племенами в жестокие схватки.

Саванна слоновой кости

Саванна слоновой кости — бескрайняя земля широких равнин и покатых холмов. Имя саванне дала растущая повсюду трава, которая, высыхая осенью, приобретает характерный серый цвет. Саванна — дикий край, где обитают львы, газели, полосатые лошади, именуемые зебрами, и даже более причудливые создания. Чужакам может показаться, что царь саванны — свирепый лев или могучий слон, но на самом деле это гну, особый вид буйволов.

Жарким летом стада гну мигрируют на север, на разнотравные луга возле Бурого моря, а осенью уходят вдоль Буйволовой реки на юг, к границам Калдеи.

Племена Саванны слоновой кости, живущие главным образом скотоводством или охотой, следуют за стадами, которые обеспечивают их пропитанием. Саванники сбиваются в кланы, некоторые совсем маленькие, от четырёх до десяти человек, а другие — могучие объединения, насчитывающие по пять сотен. Кланы возглавляют местные вожди. Обычно они независимы друг от друга, но нередко несколько кланов объединяются, чтобы вместе устроить большую охоту или для других подобных целей. Саванники непрерывно воюют с жителями «зелёного пояса», а отношения с Киросом у них и того хуже. Хозяйничать на исключительно плодородных землях между рекой Мечей и Буйволовой рекой мечтают и земледельцы Кироса, и скотоводы саванны. Последние приводят стада на засеянные кирийцами поля, как на пастбище, а кирийцы не только воюют с нарушителями, но и нападают на мирные племена, чтобы добыть рабов. Калдея занимается тем же на юге.

Белый Вождь. Племя нгоби, одно из самых могущественных в саванне, традиционно приручает буйволов и использует их в бою как ездовых животных. Этих могучих зверей боятся даже солдаты Кироса. В бесконечных племенных войнах и благодаря мудрым политическим соглашениям нгоби либо подчинили все крупные племена саванны, либо заключили с ними союз, заняв господствующее положение. Но собрать все кланы вместе им удалось только под руководством талантливого и энергичного лидера — Белого Вождя. Лишь немногим чужакам удалось увидеть его лично, и они рассказывают, что он бе-

лый, а не чернокожий. Под руководством нового вождя нгоби построили в сердце саванны и новую столицу. Её назвали Городом Слонов, и рассказывают, что он поистине великолепен. До сих пор Белый Вождь не вступал в войны, но и Калдея, и Кирос крайне обеспокоены тем, как объединённые племена могут изменить текущее положение.

Свободные города

Первые свободные города основали синтарийцы. Так они хотели избежать пошлин, которые Кирос налагал на товары из южных стран. Свободные города добились куда большего успеха, чем синтарийцы изначально рассчитывали. Туда начали наведываться пустынные кочевники, люди из саванны и, порой, калдейские купцы, продавать товары с юга и покупать то, что предлагали Фабертерра, Трикарния и другие северные страны. За несколько лет свободные города выросли и в размере, и в числе. Небольшие ярмарки разрастались до крупных городов. Этому способствовали и искатели приключений, и разные тёмные личности, которых сюда манил со всех Вотчин запах лёгких денег.

В итоге далёкая Синтария утратила власть над энергичными независимыми городами.

В наши дни существует около дюжины свободных городов, самые значимые из которых — Гиллиас, расположенный у Моря Ужаса, и Тайрана на побережье Бескрайнего океана. Первым, подобно Синтарии, управляет купеческий союз, а в последней правит железным кулаком тиран Корр, бывший пират с Мизинцевых островов. Остальные города расположены или на побережье, или в Рыжей пустыне. Они разобщены и часто воюют друг с другом — Кирос, Калдея и Синтария с радостью поддерживают такой порядок вещей.

Жизнь наёмника. Свободные города — отличное место для любого, кто способен держать в руках меч. Различные влиятельные люди всегда присматривают хороших бойцов, которые могли бы вступить в городскую стражу, защищать караваны или порой участвовать в набегах на враждебные города. Иерархия в наёмном воинстве часто очень подвижна, и умелый мечник может проснуться утром стражником, приглядывающим за нужником, а вечером заснуть уже капитаном правительственной гвардии. Но помните: жизнь в свободных городах всегда полна опасностей, и как бы высоко человек ни поднялся, так же глубоко он внезапно может рухнуть.

Синтария

Синтария — страна низких покатых холмов и плодородных равнин. Здесь активно ведётся сельское хозяйство, выращивают разнообразные овощи, фрукты и виноград (синтарийское вино славится по всем Вотчинам). Именно поэтому Фабертерра поспешила завоевать Синтарию ещё задолго до того, как стала империей.

Два главных города Синтарии знамениты по разным причинам. Город Синтария, столица страны, обязан своей славой Библиотеке, величайшему в известном мире собранию книг, свитков и дощечек с надписями. Легионы учёных проводят жизнь в изучении этой сокровищницы знания, и Синтария — город науки и торговли.

Аскериос, почти такой же древний, как столица — важнейший экономический центр империи и крупнейший порт известного мира. Рабы из Аскайи, древесина из Нортхейма, водный лотос из Бурого моря — лишь некоторые из товаров, которые здесь можно найти.

Синтарией управляет совет потомственных торговцев — нобилей, сумевший в своё время добиться независимости от империи без крови. По правде говоря, Синтария до сих пор платит Фабертерре дань, но это лишь крохотная доля её богатств, и определённо выгодное вложение, коль скоро эти деньги помогают Фабертерре противостоять северным варварам.

Хотя синтарийцы — это в основном земледельцы, торговцы и учёные, Синтария умеет за себя постоять. Она обладает внушительным военным флотом, а на суше страну обороняет её старинная гордость — кавалерия. Катафракты — сильнейшие тяжёлые всадники в Вотчинах, являющиеся в основном младшими сыновьями купеческой элиты.

Тайные синтарийские культы. Синтария представляет цивилизацию в её самой трещащей по швам от богатства форме. Синтарийские купцы — алчные обжоры, женщины — увешанные драгоценностями гордячки. Многие синтарийцы из высших кругов предаются странным развлечениям, которые занесли сюда с юга, а то и становятся приверженцами темной трикарнийской религии. Последние используют искусство магов

и чародеев, чтобы получить преимущество перед конкурентами. Синтария кажется богатой и счастливой, но на самом деле в ней гнездится немало зла.

Заметки героя: Аскериосский Страж моря

Аскериос известен огромным Стражем моря — сорокапятиметровой бронзовой статуей человека, держащего факел. Статуя пуста внутри и используется ещё и как маяк: свет факела указывает кораблям путь в гавань Аскериоса. О происхождении Стража моря говорят разное. Кто-то рассказывает, что его воздвиг древний царь, и это статуя забытого ныне божества, другие называют его даром Горданы, упавшим с небес вместе со Звездой Ужаса. Третья гипотеза утверждает, что это реликт Керонского царства, найденный при раскопках во время строительства города. Аскеронцы же обычно верят в одну из первых двух версий. Но откуда бы ни взялась статуя, аскеронцы знают, что пока Страж моря охраняет порт, Аскериос будет процветать. Есть в статуе и ещё одна странность: за века, что она открыта всем стихиям, она ничуть не постарела, и на гладкой поверхности не видно и следа ржавчины.

Страна каледов

Будем честны: никто ещё не изучал страну каледов. Это обширный древний лес, населённый примитивными дикарями. Единственными, кто осмелился ступить в лес, были трикарнийцы во время войны и несколько имперских фаланг во времена, когда империя была столь сильна, что рассчитывала захватить страну каледов. Но никто из завоевателей не вернулся назад. Каледы не неуязвимы — в конце концов, это просто обнажённые варвары в татуировках, дерущиеся каменными копьями. Но их сила заключена в магии друидов, касты крайне могущественных колдунов. Во время каледско-трикарнийской войны обе стороны свершили немало мерзкого колдовства, и часть каледского леса, примыкающего к Трикарнии, теперь являет собой проклятое место, где в тени многовековых деревьев таятся отвратительные порождения тьмы.

Боевые барабаны. Каледы периодически выходят из лесов и нападают на соседние области. Они не ищут сокровищ, но берут лишь один трофей — людей, которых уводят в страну каледов и которых больше уже никто не видит. Прямо перед такими набегами из леса доносится гром барабанов — это значит, что каледы рвутся на охоту. Никто не знает, для чего им пленники; скорее всего их приносят в жертву богам или, как говорят многие, съедают. Как ни странно, набеги каледов, похоже, не поддаются никакой логике: каледы могут пройти сотни миль, напасть на какую-нибудь далёкую деревню в Нортхейме или хутор в Порубежье и увести с собой единственного пленника. Причина, по которой они пускаются на такие сложные предприятия, чтобы захватить одного-единственного несчастного, просто перерезав там всех остальных, — это одна из множества окружающих каледов тайн.

Страна курганов

Страна курганов — обширный дикий край, полный густых лесов и низких холмов. Тут не увидишь большого города или другого культурного поселения, зато многие из кажущихся природными холмов на самом деле искусственные курганы, созданные прежними хозяевами этого края. Владыки курганов, нынешние его обитатели, живут внутри холмов-гробниц, из которых получаются отличные дома, стойла и крепости, если не обращать внимания на то, что жить приходится бок о бок с мертвецами, которых курганники называют пращурами.

Это небогатый регион, а владыки курганов не слишком развитый народ. Они живут охотой, скотоводством и периодическими набегами на соседние земли. Но когда на землю опускается тьма, курганники уходят в подземные туннели и запираются внутри, потому что снаружи ночами появляется загадочный туман, и из старейших, не исследованных до сих пор курганов выходят зловещие создания, которых лучше не тревожить.

Могильные курганы можно найти не только в этой стране, но в ней их сосредоточено больше всего. Множество курганов есть в Валкхейме, Североземье и Порубежье. Во время долгих холодных зим северная часть моря Утонувшего Вождя замерзает, открывая курганникам путь в Порубежье и Валкхейм. Это лучшая пора, чтобы совершить набег на южные земли, присмотреть себе более удобное жилище или просто провести время вдали от полного призраков края, который зимой становится еще опаснее.

Легенда об Утонувшем Вожде. Рассказывают, что когда-то у владык курганов был могущественный вождь, который отрёкся от традиций своего народа. Он не хотел жить в кургане, но мечтал поселиться во дворце, как южане. Чтобы построить такое сооружение, ему нужны были рабы и богатства. И, забыв об учении пращуров, он приказал создать большой флот. Вождь хотел напасть с моря на Жализар и Город алхимиков и за счёт награбленных богатств построить дворец. К приходу лета флот был готов, и армия вождя отплыла на юг. Но в первую же ночь в море на флот внезапно обрушился ужасный шторм. Все корабли пошли ко дну, и всё войско, включая вождя, утонуло. С тех пор призрачный флот бороздит в штормовые ночи море Утонувшего Вождя, человека, не желавшего жить в кургане.

Заметки героя: талисманы курганников

Курганники очень суеверны, и большинство из них всегда носит какой-нибудь предмет, оставшийся от пращуров. Это может быть кусок кости, зуб, амулет, и его функция — оберегать носителя. С разрешения ведущего персонаж-курганник может приобрести одну черту предыстории *(такую как* везение*) даже после создания персонажа или приобрести одну черту, игнорируя ограничения* ранга. *Эта черта привязана к талисману пращура и действует, только если герой носит его с собой.*

Трикарния

Трикарния — страна обширных равнин, пересечённых паутиной небольших рек. Климат здесь мягкий, а урожаи богатые. Как уже было сказано (см. стр. 45), Трикарния поделена на княжества, каждым из которых правит князь-жрец, хотя повседневное хозяйство обычно ведут рабы-чиновники — евнухи.

Трикарнийцы далеко продвинулись в технологии сельского хозяйства. За последние несколько

веков множество рек в стране превратили в огромную сеть ирригационных каналов для выращивания главного местного продукта — риса. Урожаи риса достаточно богаты, чтобы прокормить массы живущих в стране рабов.

Трикарния — это то, что осталось от великой Керонской империи, и князья-жрецы мыслят с размахом, достойным предков. Их города, обычно небольшие, могут похвастаться красивейшей и сложной архитектурой, какую не в состоянии воспроизвести лучшие каменщики Фабертерры. Сердце города, где принимаются все главные решения, — это дворец князя, но в него официально входят и все важнейшие части города. Например, дома купцов находятся во внутреннем дворе княжеского дворца, как и храмы и другие важные учреждения. Чужакам следует иметь это в виду: войти в трикарнийский город значит, по сути, войти во дворец князя. Всё здесь принадлежит ему одному, а рабам и слугам выдано лишь во временное пользование.

Две главных социальных группы — это аристократы и рабы, но существует и очень небольшой средний класс. Это освобождённые рабы и их дети, которые занимаются торговлей или кустарным ремеслом. Их называют свободными гражданами, но эта свобода абсолютно ничем не гарантирована: на них легко могут нацепить прежние рабские оковы.

Горы Разбитых цепей. Не всех рабов устраивает их положение, но у большинства нет иного выбора. Те немногие, кому удаётся сбежать от жестоких хозяев, отправляются на север, пересекают опасные пустоши и находят убежище в горах, где поселилось целое сообщество беглых рабов. Жизнь в горах нелегка, но никто не жалуется, поскольку здесь бывшие рабы могут сами быть себе хозяевами. Трикарнийские князья знают об этих поселениях, но не уничтожают их. Причина проста: свободный человек обычно сильнее и умнее среднего раба, и горы — хороший источник рабочей силы. Периодически какой-нибудь из трикарнийских князей собирает войско и отправляется в горы Разбитых цепей на охоту за людьми. Это и экономическое предприятие, и развлечение, ведь мало найдётся вещей, более увлекательных для трикарнийской знати, чем поохотиться на живых людей. Но в последнее время что-то изменилось. Бывшие рабы не пытаются просто сбежать, они защищаются. Кто-то научил их сражаться и, что ещё хуже, вооружил. Войско последнего князя-жреца, отправившегося в горы на охоту за рабами, мятежные рабы истребили, а сам князь еле унёс ноги. Столь возмутительное поведение Трикарния не потерпит — и виновники будут жестоко наказаны.

Фабертерра

Фабертерра была сердцем Железной империи, местом, где решались судьбы самых дальних краёв. Сегодняшняя Фабертерра — лишь тень своего славного прошлого. Богатые сельские области с их огромными поместьями и процветающими сельскохозяйственными угодьями постепенно загнивают, поскольку землевладельцы больше времени тратят на развлечения, чем на хозяйственные вопросы. Торговля по-прежнему процветает, но лишь потому, что Фабертерра — в самом центре мира. Всё меняется, и всё больше и больше кораблей предпочитают швартоваться в Аскериосе.

«Жизнь коротка, а империя затухает. Мы обречены. Так что давайте наслаждаться жизнью».

Таков типичный образ мысли жителей Фабертерры. Ей ни разу до сих пор не пришлось столкнуться с вражеским нашествием, но все помнят, как совсем недавно варварские орды остановили у Фелантия, который не так уж далеко. Поэтому многие имперцы решают провести оставшиеся им дни в оргиях, пирах и прочих экзотических развлечениях, в то время как другие каждый день заходят в храмы Двуликого бога — помолиться о спасении империи и собственной души.

Но похоже, этих молитв никто не слышит.

Да, Фабертерра — столица империи, и её жители надменны и заносчивы, но лишь по привычке. Могучие фаланги сократились лишь до нескольких подразделений, и их лояльность сомнительна. Императорский дворец сторожат наёмники, а фаланги направлены на охрану границ. Многие считают, что рано или поздно командир фалангитов попытается свергнуть императора и сам надеть корону.

Гладиаторские игры. Город Фабертерра — крупнейшее в известном мире поселение: здесь живёт почти миллион человек, и ситуация с каждым днём становится всё напряжённее. С севера приходят дурные вести, торговля сокращает-

ся, экономика в застое, и это вызывает в народе волнения. Император пытается ублажить массы, раздавая бесплатную еду и устраивая на арене масштабные выступления гладиаторов. Нынешняя арена Фабертерры даже больше, чем в трикарнийском Княжьем Городе, а гладиаторы стали местными знаменитостями — и ради всего этого пришлось почти целиком опустошить императорские сундуки. Многие гадают, сколько ещё удастся так продержаться.

Экул

Экул, южная часть бывшего Зандора, в основном представляет собой пустошь. Трудолюбивое население прилагает огромные усилия, возделывая редкую плодородную землю, и на мелиорацию и ирригацию тратятся огромные ресурсы. Благодаря этой просвещённой политике нынешний Экул — довольно приятное для жизни место, которое обзавелось торговыми связями с Киросом, Синтарией и Жализаром.

Экул — очень молодое государство. Эта страна пережила первый, самый сокрушительный удар валкских орд; множество городов было разрушено, а жители убиты. К счастью, валки затем двинулись на север в сторону более богатых областей. После смерти вождя валков Дхаара многие кланы, подчинившиеся его младшему сыну Эку, направились на юг и снова вторглись в эту землю.

Вместо ещё одной войны местные жители предпочли сдаться добровольно. Они отворили перед Эку ворота столицы и предложили ему руку Ясмины, дочери бывшего имперского наместника.

Эку поселился в бывшем имперском дворце. Эку был ещё молод, и этот незлой и любознательный человек оказался очарован южными странами и их образом жизни и вскоре перенял их культуру. Но не всех его последователей обрадовала такая перемена, и многих из них Эку пришлось сокрушить. Оставшиеся приспособились к новой полуосёдлой жизни. Экул обширен, но для сельского хозяйства используется только небольшая часть земли — прибрежные области. Остальная территория годится только на пастбища, и эти земли были выделены валкам.

После кошмара Колланы (см. ниже) Эку отринул традиционную религию валков. Всех валькирий под страхом смертной казни заставили покинуть Экул, что вызвало страшное недовольство последователей Эку и спровоцировало нападение валков на севере. Но те, кто поддержал Эку, были готовы столкнуться с врагом и победить его. Экул наладил тесные дружеские связи с Лообаном, и сам правитель принял чудну́ю философию нефритов. В нынешнем Экуле проживает самое крупное сообщество нефритов во всех Вотчинах.

Но всё хорошее когда-нибудь кончается, и непохоже, что эпохе просвещения в Экуле суждено продлиться. Правителю Эку девяносто лет, и единственная наследница — его внучка. Когда он умрёт, наверняка разразится гражданская война: вожди нескольких валкских кланов и в равной мере прежняя имперская знать, готовы заявить о своих правах на трон. В то же время и Кирос, и оставшиеся дикими валкские орды намерены напасть на Экул даже прежде, чем тело правителя окоченеет.

Проклятый город Коллана. Коллана, жемчужина царства, была центром торговли между западными странами и дальним востоком. И это был первый город, познавший мощь валкской орды. Валки не просто разгромили, сожгли и разрушили Коллану — валькирии совершили там нечто, тёмный ритуал сокрушительной силы, призвавший легионы демонов. Но когда столь ужасная сила пробуждается, контролировать её уже невозможно, и валкам пришлось оставить Коллану в руках демонов. Несколько лет назад, когда Эку уже правил страной, группа лообанских монахов, искушённых в борьбе с порождениями зла, попросила позволить им сдержать рвущихся наружу демонов. Эку с радостью дал согласие, и теперь монахи стоят стеной вокруг Колланы, но эту битву им не выиграть. Год за годом зловещие существа, гнездящиеся в городе, размножаются и крепнут, и по ночам странные жуткие твари шныряют по дорогам и лугам Экула.

Глава 2: Правила игровых миров

В этом разделе вы найдёте правила, позволяющие разыграть в мире «Варваров и чудовищ» настоящий боевик в стилистике меча и магии. В этом игровом мире используются правила «кровь и кишки», «мультилингвистическое общество», «подарок джокера» и «прирождённый герой» из «Дневника авантюриста».

Приспешники и «правые руки»

Некоторые персонажи — такие как «правая рука» могущественного чернокнижника или капитан гвардии князя-жреца — сильнее статистов, но не дотягивают до звания *диких карт*. Поэтому они обозначаются как *приспешники* или *«правые руки»*.

Приспешник более живуч, чем *статист*, и, подобно *дикой карте*, может выдержать три *ранения*. Однако у него нет ни *дикого кубика*, ни *фишек*.

Напротив, *«правая рука»* — это особо умелый персонаж, который получает *дикий кубик*. Однако, как и *статист*, *«правая рука»* выходит из боя после первого *ранения* и не имеет *фишек*.

В официальных сценариях приспешники обозначаются как (П), а «правые руки» как (ПР).

После приключения

Небольшой совет: хотя нижеследующие правила хорошо вписываются в игровой мир, они могут подойти не для каждой группы игроков. Ведущий может игнорировать их и просто уменьшить число добываемых в приключениях трофеев, чтобы сохранять баланс экономики.

Накопления

Герои из миров меча и магии как правило находят в процессе приключений немыслимые сокровища — и так же быстро их проматывают. К следующему приключению герои часто подходят

уже с пустыми карманами и потому отчаянно нуждаются в новой работе.

Чтобы воспроизвести в рамках игры этот художественный штамп, вводится правило: после того, как герои пополнили базовые запасы (починили доспехи, запаслись стрелами — имейте в виду, что покупка оружия взамен утерянного ничего не стоит), предполагается, что персонажи спустили все оставшиеся деньги на пьянку, женщин и другие развлечения в соответствии с их предысторией (например, образованные персонажи могут накупить книг!).

Всё, что остаётся — это небольшая сумма денег на непредвиденные расходы и покупку нового снаряжения, то есть — накопления. Накопления обычно равны 100 лунам за каждый *ранг* героя, но ведущий может изменить их размер так, как сочтёт уместным.

Разумеется, герой не может отложить в накопления большую сумму, чем та, которой удалось разжиться за предыдущее приключение. Поэтому если закалённый герой получил в последнем приключении только 30 лун, они ему и останутся — что, несомненно, опечалит героя, которому нечего будет потратить на девок и вино…

Между приключениями накопления можно спрятать в надёжном месте, если только этому не помешают события после приключений (см. ниже) или что-нибудь не случится в ходе игры (например, героев ограбят).

События после приключений

После того, как рассчитаны накопления героя, и прежде, чем сделать какие-либо покупки, каждый игрок вытягивает карту из *колоды действий* и сверяется с *таблицей событий после приключений*, чтобы узнать, как герой провёл время, отдыхая между сценариями.

Имейте в виду, что карта берётся исключительно по желанию игрока. Она может дать полезное преимущество, а может принести неудачу.

Чтобы не портить игрокам сюрприз, мы перенесли *таблицу событий после приключений* в раздел, предназначенный только для глаз ведущего (см. стр. 108). Однако если ваша группа предпочитает более открытый подход, и игроки хотят примерно представлять, что может ждать их героев, ведущий вправе показать им таблицу. Отметим, что она намеренно описана в самом общем виде. Ведущий или сами игроки должны придумать краткую и интересную историю, раскрывающую произошедшее событие. Особо красочные или весёлые описания следует в начале новой игровой встречи поощрить *фишкой*.

С согласия ведущего несколько персонажей или даже вся группа могут вытянуть одну карту на всех и столкнуться с одними и теми же последствиями, но решение об этом нужно принять прежде, чем взять карту.

Пример. *Варвар Шангор, закалённый герой, вышел из последнего приключения с полным мешком опалов (стоимостью в 2000 лун). Найдя замену сломавшейся в бою верной секире (бесплатно), герой решает какое-то время расслабиться в городе Кирос и вкусить хвалёных удовольствий цивилизации.*

Играющий роль Шангора Даниэль решает вытянуть карту событий после приключений и получает восьмёрку бубен.

Сверившись с таблицей, ведущий сообщает, что Шангор завёл новое знакомство и получил черту полезные связи, *которой можно воспользоваться до трёх раз.*

Даниэль решает, что Шангор познакомился с Симирией, любимой куртизанкой влиятельного аристократа, и влюбился в неё.

Все деньги (не считая единственного опала стоимостью в 200 лун, надёжно припрятанного в сапоге) он потратил на подарки для капризной девицы, и в итоге мужское обаяние помогло её покорить.

У Симирии есть связи, которые она может использовать, чтобы добиться для друга-варвара кое-каких услуг. Но она очень переменчивая девушка, и этому роману не суждено продлиться долго.

Симирия — новый персонаж ведущего, которого тот может ввести в сюжет. Например, ведущий решает, что следующий сценарий начнётся с похищения очаровательной куртизанки…

Swoyer
2010

Глава 3:
Персонажи

Мир «Варваров и чудовищ» полон интересных персонажей, но на случай, если вы не можете решить, за что взяться, или ничего не приходит в голову, здесь представлен список идей для героев. Вы можете воспользоваться ими как есть или любым способом изменить, создав собственного неповторимого персонажа.

Амазонка. Вотчины Моря Ужаса — мир шовинистов, где на женщину смотрят как на предмет, функция которого — доставлять удовольствие, или, того хуже, как на родильный механизм. Амазонка — женщина, освободившая сама себя; она дерётся и живёт точь-в-точь как мужчина. Аскайские амазонки составляют единственное в Вотчинах амазонское государство, но и за пределами Аскайи отважная женщина может бросить отведённое ей в обществе место, поднять меч и показать, чего сто́ит.

Аристократ. Князья из развращённой Трикарнии, синтарийские нобили, вожди северо-земских племён — всё это аристократы, рождённые, чтобы повелевать людьми, и ответственные за жизнь подданных. Жизнь аристократов обычно стабильна, а нужда им неведома, но некоторые из них решают — либо им помимо воли приходится — ступить на стезю искателя приключений.

Бандит. Империя, закон и сама цивилизация рассыпаются в прах, и мир полон хищников, готовых воспользоваться ситуацией. Этот персонаж — один из них. На жизнь он зарабатывает разбоем, грабежом и воровством. Большинство бандитов — беспощадные мерзавцы, но есть и благородные преступники, крадущие у богатых, чтобы отдать деньги бедным. Таких любит простой народ, и о них рассказывают истории и поют баллады.

Варвар. «Варвар» дословно значит «тот, кто заикается», и этим словом обозначают народы, не говорящие свободно на имперском языке. Сегодня термин «варвары» относится ко всем нецивилизованным сообществам, живущим за пределами Железной империи. Традиционно

их изображали или как здоровенных свирепых тугодумов без малейшего налёта цивилизованности, живущих только по закону меча, или как добрых дикарей, мирно живущих в гармонии с природой — способность, которую цивилизованные люди утратили. Большинство варваров не укладываются в точности ни в один архетип, а являют собой смесь обоих.

Воитель. В эту смутную эпоху над миром властвует хладное железо. Идёт ли речь о воинах варварских кланов севера, солдатах-невольниках Трикарнии, закованных в изысканную броню синтарийских катафрактах, фалангитах Железной империи, простых стражах каравана или о ком угодно ещё, главная черта этих людей — их знакомство с военным искусством.

Вор. Где есть богатство, всегда есть кто-нибудь, готовый его прикарманить. Вор — это эксперт по части кражи имущества, и ни запорам, ни стенам, ни стражникам его не остановить. Это может быть член одной из могущественных воровских гильдий, например, жализарских, или «вольный художник», но в любом случае, когда заходит речь о том, чтобы куда-то прокрасться или вломиться, в его умениях никто не усомнится.

Гладиатор. Гладиаторы — воины, сражающиеся на арене на потеху толпе. Некоторые из них богаты и знамениты, и женщины ахают и падают в обморок от одного их взгляда, но есть и те, кто от крайней нужды готов ради нескольких медных монеток драться хоть с бешеной собакой на задворках. Во многих странах гладиаторы — рабы, но так как хозяева заботятся о них и хорошо кормят, гладиатору часто живётся лучше, чем свободным людям… По крайней мере, пока он не встретит на арене свою кончину.

Жрец. У Вотчин Моря Ужаса — множество богов, а потому много и жрецов. Слово одно, но люди, которых оно обозначает, могут разительно отличаться друг от друга. Развращённый служитель Горданы, к примеру, сильно отличается от благочестивого жреца Двуликого бога или жрицы-повитухи богини Эту. Помните, что в Вотчинах Моря Ужаса жрецы не обладают сверхъестественными силами. Тот, кто хочет обладать потусторонней мощью, должен посвятить себя крайне опасной стезе — чернокнижию.

Знаток лотоса. Умелые алхимики, отравители, целители — все эти внушающие страх люди знают, как с помощью лотоса исцелить *ранение*, заставить человека умереть в страшных муках или соткать из воздуха причудливый мираж. Это секта затворников, ревниво оберегающая собственные секреты.

Искатель приключений. Типичный «мастер на все руки». Искателем приключений способен стать человек из любой страны и любой социальной группы, обладающий знаниями и умениями в любой области. Это может быть охотник за сокровищами, путешественник, обуреваемый тягой к странствиям, или хитрый прохвост. Каким бы ни было прошлое, сейчас его повседневное занятие — приключения.

Книжник. Хотя этим миром правят воины, варвары и другие люди с оружием, есть и те, кто деятельно разыскивает и оберегает знание во всех его проявлениях. Этих людей называют книжниками. Это могут быть хранители архивов Синтарийской библиотеки или просвещённые аристократы, отличающиеся страстью к книгам. Кто бы они ни были, сокровища, которые эти люди разыскивают и хранят, — это знания.

Комедиант. Поэты, барды, акробаты, мимы и всевозможные актёры встречаются во всех уголках Вотчин. Они рассказывают истории, доносят вести из дальних стран и развлекают народ представлениями. Некоторые, например, придворные поэты, надолго селятся на одном месте, но многие — это бродяги, несущие песни и спектакли во все края, где найдётся зритель.

Кочевник. Кочевники не засиживаются на одном месте. Некоторые — например, валки — пасут скот, и им приходится перемещаться в поисках новых пастбищ, а другие — охотники, следующие за миграциями дичи, как это делают племена Саванны слоновой кости, охотящиеся на гну. Некоторые кочевники перемещаются пешком, но многие — превосходные наездники.

Монах. Монахи — люди, ищущие самосовершенствования и прозрения. В медитациях и созерцании они познают тайны, позволяющие делать удивительные, недоступные простому человеку вещи. Некоторые монахи могут месяцами сносить голод и жажду, другие способны без оружия одним ударом руки убить человека. Монахи из далёкого Лообана — самые зна-

менитые, но существуют и другие объединения монахов, например, стилиты из Долины идолов. Некоторые из них — пацифисты, философы, мудрецы и хранители знаний, в то время как другие — как правило великие мастера боевых искусств — деятельно борются с мировым злом.

Моряк. Морской странник, которому легче дышится на корабельной палубе, чем на твёрдой земле. Он повидал самые разные края, перецеловал женщин самых разных рас и жаждет ещё больше и того, и другого. Моряк не против немного попиратствовать, чтобы набить кошелёк, но в первую очередь это путешественник и искатель приключений.

Наёмник. Кто-то сражается за идеалы, кто-то — за собственный дом, а наёмник дерётся только ради денег и трофеев. Обычно, хотя и не всегда, это умелые бойцы. Но бывает, что единственные достоинства наёмника — внушительный внешний вид и умение похвалиться, и пока не начнётся настоящая битва, порой не узнаешь, наняли ли вы настоящего бойца или пустозвона. Но каким бы умелым он ни был, следует помнить: наёмник верен в первую очередь собственному кошельку.

Обольстительница. Это может быть экзотическая танцовщица при княжеском дворе или простая девка из таверны. Каким бы ни было происхождение, эта женщина красива и, помимо умения дарить любовь, хорошо знает, как с помощью красоты манипулировать глупыми мужиками.

Пират. Бич морей, он не знает никакого властелина, кроме капитана корабля, а добыча для него — любой корабль, какой попадётся на глаза. У некоторых пиратов ещё осталась искра человечности и чести, но большинство из них — всего лишь преступники.

Раб. Увы, рабство — крайне распространённое явление, так что герою, родившемуся в цепях или пойманному и проданному в рабство, никто не удивится. В рабство попадают люди любого социального статуса, и раб, нынешний или бывший, может оказаться исключительно целеустремлённым персонажем с большим набором разнообразных навыков. Кто-то выполняет приземлённую роль слуги, но среди рабов есть и воины-невольники из трикарнийской армии, и книжники или писари, которых оставили в живых ради их редких умений. Не забывайте, в рабских оковах может оказаться любой.

Убийца. Убийца найдёт работу в любом краю и среди любого народа. Это может быть скрытный волк-одиночка, член могущественной гильдии убийц Жализара или палач — последователь одного из тёмных культов в загнивающих городах Железной империи. Каким бы ни было происхождение, этот человек отлично умеет выполнять одну работу — убивать.

Чернокнижник. Магия — опасное ремесло, требующее постоянного старания и крепкого ума. Тёмные ритуалы, необходимые, чтобы сплести потусторонние силы в форму, подвластную воле заклинателя, затрагивают саму его душу. «Чернокнижник» — общее обозначение для всевозможных чародеев, заклинателей и мелких фокусников, занимающихся магией. Хотя многие из них — не более чем шарлатаны, те немногие, кто одарён истинной магической мощью, входят в число самых могущественных и опасных людей во всех Вотчинах.

Смешиваем и дорабатываем идеи

У персонажей, как и настоящих людей, есть прошлое, которое определяет настоящее. Это особенно верно для героев из мира меча и магии.

Вы можете создать более яркого героя, смешав несколько предложенных идей и доработав по своему усмотрению. Например, если объединить «монаха» с «бандитом», получится герой, который вырос и стал монахом в далёком Лообане, поддался тлетворным искушениям, путешествуя по западным странам, и ступил на разбойничий путь, чтобы удовлетворять новые потребности. Возможно, герой пытается вернуть былую чистоту души — или полностью доволен нынешним состоянием. Каким бы ни был выбор, у этого героя есть потенциал, чтобы стать интересным персонажем.

Подобным образом можно объединить «варвара» и «раба». Ваш герой — бывший варвар из Саванны слоновой кости, которого захватили калдейские работорговцы и продали в Трикарнию. Приключение начинается сразу после того, как ему удалось освободиться, и он пытается вернуться на юг, на родину…

Когда вы уясните принцип, то сможете быстро придумывать интересные идеи для персонажей.

Создание персонажа

Персонаж игрока для «Варваров и чудовищ» создаётся по обычным правилам Savage Worlds. Все народы, к которым могут принадлежать персонажи — люди, поэтому герои получают на старте одну бесплатную черту.

Как правило герои «Варваров и чудовищ» опытнее обычных искателей приключений из фэнтези-миров, и поэтому начинают игру в ранге закалённый (*20 пунктов опыта*).

Грамотность, языки и поправка на действительность

Вотчины Моря Ужаса — крайне малограмотный мир. По обычным правилам почти все персонажи получили бы изъян *неграмотность*. Но это сделало бы героев в целом более плоскими. Поэтому данный изъян игнорируется, а каждый игрок может, в зависимости от предыстории героя, решить, умеет герой читать и писать или нет. Неграмотные персонажи получают один дополнительный *пункт навыка*, который можно потратить на навык, относящийся к *смекалке*.

В ходе игры персонаж может стать грамотным, потратив *повышение*.

В соответствии с правилом игровых миров «мультилингвистическое общество» герой начинает игру, зная количество языков, равное половине значения его *смекалки*, и ещё он владеет родным языком. Новые языки можно приобрести, потратив *повышение*.

Навыки

Для приведения в соответствие с игровым миром описанные ниже навыки были изменены или расширены.

Знание

Самые полезные области, в которых применяются навыки знания, в данном мире — это:

Сверхъестественное. Этот навык охватывает обширные области магии, оккультизма и сверхъестественных явлений.

Военное дело. Полезно в сражениях с большим количеством участников.

История. Охватывает знания о прошлом.

Легенды и сказания. От обычного фольклора до знания мифов и представления о фантастических созданиях и местах.

Религия. Охватывает все религиозные вопросы. В некоторых случаях также может со штрафом применяться вместо сверхъестественных навыков и знания легенд и сказаний.

Определённая местность. Может относиться к Железной империи, северным Вотчинам, южным Вотчинам, восточным землям или конкретным городу или стране.

Пилотирование

Навык не используется.

Вождение

Используется для управления колесницами, повозками и другими подобными средствами передвижения.

Маскировка

Помимо других вариантов использования, навык *маскировки* применяется отравителями, стремящимися остаться незамеченными. Например, для того, чтобы на пиру или в переполненной таверне вылить яд в пивную кружку, нужно пройти проверку *маскировки*. Провал означает, что эту попытку кто-то заметил. Когда отравитель находится с человеком один на один (например, они пьют вместе), или когда кто-то явно следит за его действиями, требуется *встречная проверка*: навык *маскировки* отравителя против *внимания* наблюдателя.

Неиспользуемые изъяны

В данном игровом мире не применяются следующие изъяны: кривые руки, неграмотность, Фома Неверующий.

Изменённые изъяны

Пустой кошелёк (мелкий)

Помимо того, что количество денег у героя на старте уменьшается вдвое, его *накопления* (см. стр. 49) также уменьшаются вдвое.

Новые изъяны

В этом игровом мире доступно несколько новых изъянов.

Дама в беде (крупный)

В мире «Варваров и чудовищ» живут не только мускулистые воители, хитрые воры или могущественные колдуны. Это мир и красивых женщин, которые порой оказываются в опасности, и им остаётся надеяться, что придут отважные герои и выручат из беды.

Эти несчастные женщины получают изъян *дама в беде*. Такой персонаж совершенно не способен постоять за себя, и на проверки *драки*, проверки *храбрости* и в *поединки воли* налагается штраф –2. Эта героиня выглядит лёгкой добычей, что делает её желанной целью для работорговцев, злых колдунов и других плохих парней, желающих сделать с ней что-нибудь похуже смерти. На неё могут напасть и голодные чудовища, питающие слабость к человечине.

В свою очередь, нейтральные и добрые персонажи любят её и стремятся оградить нежное девичье тело от посягательств. Поэтому героиня получает +2 к *харизме* и дополнительную *фишку*. Героиня может использовать эту *фишку* как обычно либо один раз за игровую встречу поделиться ей с другом (как при использовании черты *Мы команда!*).

Беззащитная героиня способна научиться противостоять опасностям сурового мира. Каждый раз, получая *повышение*, она может пройти проверку *характера (–4)*. При успехе героиня избавляется от одного из трёх указанных выше штрафов. После того, как ей удастся избавиться от всех этих штрафов, героиня теряет дополнительную *фишку* и возможность делиться ей с друзьями, но сохраняет преимущество к *харизме*.

Дама в беде обычно относится к персонажам-женщинам, но ничто не мешает приобрести этот *изъян* и мужчине — если не считать того, что над ним будут постоянно потешаться спутники.

Вспыльчивый (мелкий)

Такой герой не может стерпеть никакого оскорбления и всегда готов ответить. Помимо влияния на разыгрывание роли, персонаж также получает штраф –2, когда сопротивляется уловкам, строящимся на *смекалке* или *провокации*. В качестве некоторой компенсации герой с чертой *берсерк* может применить штраф –1 к проверке *смекалки* для перехода в состояние берсерка.

Гуляка (мелкий)

Герой часто попадает в большие неприятности, пока отдыхает и пирует. Когда игрок решает взять *карту событий* после приключения, то берёт две карты, и ведущий решает, какую из них принять во внимание — обычно худшую.

Страх перед магией (мелкий, крупный)

К магии в Вотчинах Моря Ужаса всегда относятся с недоверием, но этот герой — особый случай: он испытывает настоящий ужас перед ней. Такой герой пытается любым путём уклониться от встречи со сверхъестественным — даже от дружественной магии. В случае, если приобретён *крупный изъян*, отвращение героя к магии мешает ему в том числе использовать магические предметы, включая снадобья из лотоса. Если персонаж вынужден столкнуться с магией или использовать её, он должен пройти проверку *храбрости*.

Неиспользуемые черты

В этом игровом мире не применяются следующие черты: адепт, золотые руки, менталист, народный умелец и чародей.

Изменённые черты

Аристократ

Изменения, касающиеся денег, см. «*Богатство* и *богатство +*». В остальном действует как обычно.

Ас

Эта черта несколько подогнана под использование при управлении колесницами (вождение), кораблями (судовождение) и при *верховой езде*. Для каждого из этих «транспортных средств» необходимо приобрести соответствующую черту (только один раз). Это *колесничий (вождение)*, *старшина-рулевой (судовождение)* или *рождённый в седле (верховая езда)*.

Герой с одной из этих черт прибавляет +2 к проверкам *вождения*, *судовождения* или *верховой езды*. Вдобавок он может тратить *фишки* при *проверках на прочность* для своего транспортного средства, корабля или ездового животного. Для этого совершается проверка *вождения*, *судовождения* или *верховой езды* со штрафом –2

(обычные +2 при этом не применяются). Каждый *успех* и *подъём* позволяет отменить одно «ранение» и любые *критические повреждения*, которые бы оно могло бы вызвать.

Богатство и богатство +

Отправившимся на приключения героям эти черты дают в пять раз больший и в десять раз больший стартовый капитал соответственно, но регулярного дохода не приносят. Для персонажей ведущего действуют обычным образом.

Воин света/тьмы

Требования: новичок, мистический дар (Прозрение), характер d8+, Прозрение d8+

Изменены требования, в остальном работает как обычно.

Избранный

Требования: новичок, мистический дар (Прозрение), характер d8+, сила d6+, выносливость d8+, драка d8+, Прозрение d6+

Изменены требования, в остальном работает как обычно.

Иссушение духа

Требования: новичок, мистический дар (чернокнижие), знание (сверхъестественное) d8+, чернокнижие d8+

Изменены требования, в остальном работает как обычно.

Мистический дар

В «Варварах и чудовищах» появились три новых мистических дара: секреты лотоса, чернокнижие и Прозрение. Все прочие мистические дары не действуют. Подробности описаны в главе «Мистический дар».

Новые черты

Черты предыстории

Бывший гладиатор

Требования: *новичок, ловкость d6+, драка d8+, запугивание d6+.*

Этот герой — ветеран опалённых солнцем арен Вотчин Моря Ужаса. Он не знает, что такое «честный бой», зато ему отлично известно, как наводить на противников ужас. Если герой получает *успех* при проверке *запугивания* против находящегося на соседней клетке противника, бывший гладиатор может свободно атаковать при помощи навыка *драки*. Эта атака не подвергается штрафу за *несколько действий*.

Дикарь

Требования: *новичок, сила d6+, выносливость d6+.*

В то время как черта *дитя природы* отражает то благое, что есть в варварах, эта черта отражает их дурную сторону. Такой герой отличается силой и необузданностью дикого зверя и глядит на катящуюся к упадку цивилизацию с откровенным презрением. Философия дикаря проста и ясна: сильные выживут, слабые станут жертвами.

В бою дикарь даёт волю своей примитивной натуре; благодаря этому он получает +1 к *урону* (или +2 при *подъёме*), атакуя холодным оружием

Дитя природы

Требования: *новичок, выживание d8+.*

Либо этот герой родился в суровых горах севера, либо жил в Саванне слоновой кости, либо в коварных Буйных джунглях. Каким бы ни было его происхождение, это типичный «благородный дикарь», который отлично ладит с природой. Он чует, понюхав воздух, надвигающуюся опасность, карабкается по холмам и высоким деревьям с обезьяньим проворством и интуитивно узнаёт травы, которые помогут вылечить от ран и болезней.

Находясь в природном окружении (то есть не в развалинах, не в городах и не в подземелье), дитя природы получает два следующих преимущества при использовании навыков *лазания*, *внимания* и *лечения*. Во-первых, при низких значениях навыков герой может при проверке использовать *ловкость* вместо *лазания* и *смекалку* вместо *внимания* или *лечения*. Если же значение навыка больше или равно значению соответствующей характеристики, герой получает +1 к проверкам навыка.

Во-вторых, герой никогда не получает штрафов за отсутствие инструментов, которых обычно используются при применении этих навыков.

Дитя упыря

Требования: *новичок, выносливость d6+, персонаж должен быть курганником.*

Порой, долгими безлунными ночами, пращуры наведываются в постели молодых женщин-курганниц. Родившиеся от этих странных связей дети отличаются сероватым цветом лица, и они — не вполне люди. Дети упырей получают +2 к любым *проверкам* против магических сил с аспектом некромантии, и нежить обычно не нападает на этих персонажей, кроме как в ответ. С точки зрения игровой механики, герой-дитя упыря, встретившись с нежитью, может пройти проверку по *таблице реакции персонажей*. В случае нейтрального или более высокого результата героя не атакуют. Вдобавок, дети упырей имеют свойство очень быстро выздоравливать. Они могут проходить проверку *естественного выздоровления* каждые два дня.

Наездник на буйволе

Требования: *новичок, выносливость d6+, верховая езда d6+, происхождение — племена Саванны слоновой кости.*

Этот герой — один из наводящих страх наездников на буйволах из Саванны слоновой кости. Он начинает игру, имея в распоряжении боевого буйвола и буйвольное копьё. Обычно наездники на буйволах — верные друзья своих рогатых спутников. Боевой буйвол считается *приспешником*, и наездник на буйволе, достигнув ранга *ветерана*, может использовать *повышение* для того, чтобы возвести буйвола в статус полноценной *дикой карты*. Если буйвол погибает, его можно заменить, только приобретя у племён Саванны слоновой кости нового.

Опальный аристократ

Требования: *новичок.*

Один из основных типов персонажей героического фэнтези — опальный аристократ, влиятельный когда-то человек, каким-то образом лишившийся привилегий своего рода. Эта черта — переработанная версия черты *аристократ*, используемая с такой предысторией.

Опальный аристократ получает +1 к *харизме*. У него есть определённое влияние в обществе, но не столь высокое, как тогда, когда он занимал принадлежащее по праву место. Помимо этого, опальный аристократ может выбрать одно из следующих трёх преимуществ:

Спутник. Героя сопровождает какой-либо из его слуг. Это может быть кто-то из преданной всей душой домашней прислуги или принесший клятву верности страж, или учитель, или кто угодно по желанию персонажа. Статус спутника — *приспешник*, его характеристики задаются ведущим. Если спутник погибает, нового не появляется. Когда герой достигает ранга *ветерана*, он может использовать повышение для того, чтобы возвести спутника в статус *дикой карты*.

Мешок золота. Герой утратил свои привилегии, но ему удалось хотя бы сберечь часть денег. Он начинает игру со стартовым капиталом втрое больше стандартного.

Фамильная ценность. У героя есть определённая ведущим не особо значительная реликвия.

Если опальному аристократу удаётся вернуть прежнее положение, эта черта заменяется стандартной чертой *аристократ*, но герой сохраняет спутника, деньги или фамильную реликвию, выбранные, когда он приобрёл эту черту.

Подготовка гоплита

Требования: *новичок, выносливость d6+, сила d6+.*

Герой долгое время носил тяжёлую броню. Возможно, он обучался в качестве гоплита, солдата из фаланги, или в каких-то подобных войсках. При расчёте нагрузки этот герой учитывает только половину веса брони и щита. Кроме того, он получает +2 к проверкам *выносливости*, когда борется с усталостью от долгих маршей и от ношения брони в жару.

Боевые черты

В полторы руки

Требования: *закалённый, ловкость d6+, сила d6+, драка d8+.*

Ваш герой овладел приёмами боя, при которых одноручное оружие удерживается обеими руками. Этот гибкий стиль позволяет наносить более мощные удары или проворно ставить защиту. Сражаясь одноручным оружием по крайней мере средней длины (наносящим *урон*, равный *сила*+d6 или более), герой способен удерживать его двумя руками. В этом случае он не может пользоваться щитом, но получает одно из двух следующих преимуществ: +1 к проверкам *урона* или +1 к *защите*. Персонаж вправе менять одно преимущество на другое; это — *свободное действие*, но решение об этом герой должен принять в начале своего хода.

Герой/героиня в одной тряпице

Требования: *дикая карта, новичок, ловкость d8+, выносливость d6+.*

В комиксах, книгах и фильмах всегда можно увидеть варваров, с голым торсом кидающихся на вражеские орды и не получающих ни царапины. Там же можно встретить скудно одетых амазонок, участвующих в жестокой сече с жукоглазыми тварями, что стоит девушкам самое большее испорченной причёски.

Эта черта позволяет воспроизвести такую кинематографическую стилистику. Герой или ге-

роиня с данной чертой могут пройти одну свободную *проверку на прочность* за каждую наносящую *ранения* атаку, если на нём или на ней нет доспехов. Чтобы получить это преимущество, персонаж не должен носить закрывающих туловище доспехов (щиты допускаются). По желанию герой может носить наручи, поножи или шлем, но они не дают преимуществ к *броне* и надеваются только для вида.

Бог/богиня в одной тряпице

Требования: *дикая карта, герой, герой/героиня в одной тряпице, уклонение, выносливость d8+.*

Идя с голой грудью на врага, герой едва ли должен опасаться малозначительных ударов. Если на героя не надета броня, то при *проверках на прочность* один лишь его крутой варварский облик повышает значение *дикого кубика* на одну ступень (обычно с d6 до d8). Вдобавок, один раз за игровую встречу, если значение *харизмы* героя положительное, он может прибавить его к *проверке на прочность*.

Кругом броня

Требования: *дикая карта, новичок, выносливость d8+, драка d6+.*

Этот герой отлично научился с помощью брони сдерживать вражеские удары. Прежде чем начать *проверку на прочность*, герой может использовать данную черту. В этом случае к *проверке на прочность* добавляется текущий показатель *брони*. Чтобы бои оставались быстрыми, яростными и интересными, всегда считается только броня, закрывающая туловище, вне зависимости от того, наносились ли прицельные удары в какую-либо часть тела.

Такая нещадная эксплуатация приводит доспехи в негодность, и после каждого использования данной черты они теряют один пункт *брони* — но если это позволяет остаться в живых, воин сочтёт это хорошим разменом!

Повреждённые доспехи можно починить, пройдя проверку *ремонта*. Каждая проверка требует d4 часов и восстанавливает один пункт *брони* — два, если она прошла с *подъёмом*.

Доспехи, показатель *брони* которых упал до нуля, превращаются в бесполезный хлам и не могут быть восстановлены.

Не на жизнь, а на смерть

Требования: *ветеран, стальные нервы.*

Какую бы жестокую боль этот герой ни испытывал, каждое новое ранение для него — лишь ещё одна причина встать и ухмыльнуться. Персонаж получает +1 к *урону* за каждое имеющееся в данный момент *ранение*, максимум +2.

Сильная рука

Требования: *закалённый, сила d6+, метание d6+ или стрельба d6+.*

У вашего персонажа — исключительно сильная рука. Это прямо влияет на дальность, на которую он может метнуть копьё, снаряд из пращи, кинжал или другое оружие дальнего боя, направляемое силой мышц. Эта черта применяется ко всем видам дистанционного оружия, урон от которых зависит от силы, например, к метательным топорам или пращам. Она не распространяется на виды оружия с фиксированным показателем урона, такие как луки.

Эта черта увеличивает показатели *дистанции* соответствующего оружия на 50% (округляя вниз).

Чтобы изменённые показатели дистанции не выбивались из ряда значений для других видов оружия, вам необходимо сперва высчитать новое значение ближней дистанции, и затем умножить его на 2, чтобы получить показатель для средней, и на 4 — для дальней *дистанции*. Таким образом, при метании топора (*дистанция*: 3/6/12) при использовании этой черты новыми показателями *дистанции* будут 4/8/16, а не 4/9/18

Финт

Требования: *новичок, смекалка d6+, драка d8+, провокация d4+.*

Такой воин знает, как в рукопашной схватке, временно снизив результативность собственных ударов, отвлечь внимание противника. Один раз за раунд, прежде чем пройти проверку *драки* против оппонента, воин может прибегнуть к свободной *уловке* против этого же оппонента. Она не считается дополнительным действием, но налагает штраф –2 на все проверки *урона*, нанесённого этим героем, до начала его следующего хода (поэтому до следующего хода штраф налагается и при нанесении упреждающего удара или использовании других схожих черт). *Финт* нельзя использовать одновременно с *яростным ударом*.

Профессиональные черты

Амазонка

Требования: *новичок, сила d6+, драка d6+, внимание d6+, женщина.*

Женщина обычно физически слабее мужчины, и потому в ближнем бою мужчины её недооценивают. Это первый и самый важный урок, который усваивает амазонка: не упускай возможность и обращай свою кажущуюся слабость в силу, цепляясь за любой шанс, который предоставит противник.

Амазонка получает +1 к *защите* и, когда противник сталкивается с *осложнением* при проверке *драки*, амазонка тут же может свободно атаковать его, прибегая к навыку *драки*. Такую дополнительную возможность для атаки можно получить только один раз за раунд. Эти преимущества действуют лишь в бою с противниками-мужчинами, а приобрести эту черту может только женщина.

Решающее слово в вопросе о том, когда эта черта применима, остаётся за ведущим. Например, она может сработать против самца гигантской обезьяны, но не против ожившей статуи в виде мужчины, поскольку статуя не является настоящим «мужчиной» и не считает женщин слабыми.

Жрец/мыслитель

Требования: *новичок, смекалка d6+, характер d6+, знание (религия) d8+.*

Жрецы — проводники божественной воли. Они могут изрядно отличаться друг от друга в зависимости от того, каким богам поклоняются. Безнравственная жрица Горданы, к примеру, не имеет ничего общего с благочестивым последователем Двуликого бога или воинствующим «железным жрецом» Гулиана.

Приобретая эту черту, персонаж должен выбрать конкретное божество. Это может быть один из значимых богов, описанных в Книге сказаний, или мелкий божок, придуманный самим игроком. В последнем случае игрок должен дать ведущему краткое описание культа, но эта информация касается исключительно игрового мира, поскольку конкретный тип божества никак не влияет на механику игры.

Идущий Путём Прозрения также может приобрести эту черту. Он будет не последователем конкретного божества, но искренним приверженцем древнего учения. В этом случае персонажа называют мыслителем; черта работает точно таким же образом.

Какой бы веры они ни придерживались, у жрецов есть некоторые сходства. Все они сведущи в теологии и получают +2 к проверкам *знания (религия)* и, поскольку это уважаемые люди, +1 к проверкам *убеждения*.

Как упоминалось ранее, боги не дают последователям сверхъестественных сил. Чтобы обрести такие силы, необходимо ступить на опасную стезю чернокнижия. Однако и сама по себе молитва может оказаться полезной. Возможно, боги действительно существуют и иногда слышат мольбы последователей, или, даже если на самом деле богов нет, сама молитва приносит смертным утешение и воодушевление.

Жрец может в качестве *свободного действия* попросить бога о помощи. При этом требуется проверка *характера*. В случае успеха жрец получает *фишку*. Он может повторять молитву столько раз, сколько захочет, но в течение одной игровой встречи при каждой попытке, кроме первой, он получает накапливающийся штраф –4. Если при проверке *характера* жрец сталкивается с *осложнением*, молитва досадила богу: персонаж немедленно теряет *фишку* и в течение этой игровой встречи больше не может применять данную черту. У богов длинная память: если у героя не осталось ни одной *фишки*, и одну он задолжал богам, то на следующую игровую встречу у героя будет одной *фишкой* меньше.

Книжник

Требования: *новичок, учёный, смекалка d8+, анализ текста d8+, персонаж должен быть грамотным.*

Этот герой провёл годы, изучая труды из великой Синтарийской библиотеки или другого крупного хранилища знаний. Он прочёл уйму книг и познакомился со многими областями знаний, включая самые малоизвестные.

Сражаясь с каким-нибудь существом, такой персонаж может пройти проверку *общедоступных знаний*, чтобы вспомнить одну из особенностей этого чудовища.

Помимо этого один раз за встречу игрок может придумать какой-нибудь научный факт, который персонаж почерпнул из книг и который способен помочь отряду в сложившейся ситуа-

ции. Однако этот факт не должен противоречить твёрдо установленным сведениям о мире.

Если ведущий принимает научный факт, придуманный игроком, и это не нарушает течения сюжета, то по решению ведущего либо персонаж получает +4 к одной проверке, либо некая проблема разрешается автоматически. За особенно удачные идеи игрока следует наградить *фишкой*.

Пример 1. *Кламида Аскериосская, книжница, оказалась вместе с товарищем, варваром Шангором, в чаще джунглей. Шангор, израненный в схватке с гигантской змеёй, находится* при смерти. *У Кламиды крайне низкий навык* лечения *d4 и нет нужных инструментов, поэтому она боится, что залатать товарища не удастся.*

Самое время извлечь из памяти что-нибудь полезное. Марта, играющая роль Кламиды, заявляет, что героиня заметила делянку фиолетовых грибов. Эти грибы, как она помнит из прочитанных книг, способствуют заживлению ран. Ведущий принимает такую заявку, и Кламида получает +4 к одной проверке лечения.

Пример 2. *Кламида и Шангор путешествуют по южным пустыням, и на горизонте появляется группа враждебно настроенных кочевников из красного клана. Не меньше дюжины — даже для могучего варвара это слишком. Пришла пора сделать ещё одну заявку. Марта говорит, что Кламида вспомнила: у красного клана слепые люди почитаются за святых. Образованная женщина просит Шангора оторвать полосу от набедренной повязки и завязать глаза, притворившись слепым. Ведущий полагает, что если герои сумеют избежать опасной схватки, это не будет иметь принципиального значения для сюжета, и объявляет, что уловка сработала. Кочевники приближаются к героям и, увидев явно слепого человека, делятся едой и водой и вскоре уезжают. Марта получает в награду* фишку.

Отравитель

Требования: *новичок, смекалка d6+, лечение d6+, маскировка d6+, уличное чутьё d6+.*

Этот персонаж — не настоящий знаток лотоса, но изучил алхимию в достаточной мере, чтобы готовить яды. Он может применять силу *отравления*, используя вместо *сверхъестественного навыка смекалку*, и получает *пункты силы* в количестве, равном половине значения *смекалки*, плюс по одному за каждый *ранг*. Так, *закалённый* герой со *смекалкой* d8 получит 4+2=6 *пунктов силы*, которые могут быть потрачены только на силу *отравления*.

Охотник за сокровищами

Требования: *новичок, ловкость d8+, смекалка d6+, взлом d6+, внимание d6+, уличное чутьё d6+.*

Этот герой — мастер исследовать древние руины и находить там старинные артефакты и другие ценности, поэтому он знает, как избежать ужасных ловушек, находящихся на пути к сокровищам.

Герой получает +2 к проверкам *внимания* при поиске ловушек, к проверкам *ловкости*, когда надо их обойти или уклониться от них, и к проверкам обезвреживания этих опасных механизмов. Вдобавок, герой всегда знает, как и где продать трофеи и получает лучшую цену. Максимальный уровень накоплений для него увеличивается на 25%.

Проходимец

Требования: *новичок, смекалка d4+, маскировка d4+, убеждение d4+, уличное чутьё d6+.*

Этот персонаж — профессиональный преступник. Это может быть вор, попрошайка, контрабандист, убийца или любой другой нарушитель закона. Он всегда знает, где в тёмном преступном мире найти нужных людей, информацию или необходимые инструменты. При проверках *уличного чутья* и *убеждения* в преступной среде персонаж получает +2. Вдобавок, между игровыми встречами персонаж может поискать не одну, а две редкости (см. главу «Снаряжение»).

Умелый метатель

Требования: *новичок, ловкость d6+, выносливость d6+, метание или стрельба d8+.*

Арбалеты не относятся к распространённому в Вотчинах Моря Ужаса оружию, поэтому обычно для боя на дистанции используют луки, пращи и дротики. Для того чтобы эффективно ими сражаться, требуются долгие и интенсивные тренировки, и обычно этот навык осваивают только профессиональные солдаты.

Приобретая эту черту, персонаж должен выбрать между луком, пращой и дротиком.

Обучение идёт очень интенсивно, и мускулы персонажа привыкают образцово натягивать тетиву, раскручивать пращу или бросать дротик: при оценке *минимальных требований* для владения таким оружием считается, что *сила* персонажа на одну ступень выше. Однако это не влияет на *урон*.

Умелый метатель даже в самой отчаянной ситуации сохраняет хладнокровие. Он знает, что если стрела сломалась в руке, а вражеская конница всего в ста шагах, правильный шаг — взять другую стрелу и выстрелить, а не обращаться в бегство ради того лишь, чтобы погибнуть под копытами.

Поэтому, когда персонаж сражается выбранным оружием, если при проверке *стрельбы* или *метания* он сталкивается с *осложнением*, герой может пройти проверку навыка ещё раз (результат на диком кубике не меняется).

Кроме того, персонаж бесплатно получает следующее снаряжение: кожаный доспех и выбранное оружие (лук, пращу или 5 дротиков). Персонаж, желающий приобрести составной лук или валкский лук, должен оплатить разницу.

Потусторонние черты

За мной пришли!

Требования: *новичок, ловкость d6+, характер d6+, шаг 6+, внимание d6+.*

Герой привык, что за ним всегда гонятся. Может быть, он вне закона, и по пятам вечно идёт городская стража, а может, он убегает от могущественного врага. Какой бы ни была причина, когда ситуация требует всё бросить и удирать, герой знает, что делать. В начале любой сцены погони, вне зависимости от того, убегает он или преследует, герой получает бесплатную *фишку*.

Будучи профессиональным беглецом, герой также приучился быстро отыскивать ближайший выход из помещения. Находясь в лабиринте, подземелье, развалинах, пещере, доме или другом замкнутом пространстве, он может пройти проверку *характера* (–2), чтобы интуиция подсказала ему, где ближайший выход. Будьте осторожны: кратчайший путь не обязательно самый безопасный. Способность находить выход не работает вне помещений.

Искусительница

Требования: *новичок, смекалка d8+, харизма 4+, убеждение d8+.*

Есть женщины, чья красота разрушает империи, а один взгляд из-под длинных ресниц заставляет мужскую кровь вскипать. Ваша героиня — одна из этих выдающихся личностей и без зазрения совести пользуется красотой, чтобы влиять на других.

В рамках правил она получает силу *усилить/ослабить параметр*, но применять её можно только к представителям другого пола, будь это друзья или враги.

В качестве *сверхъестественного навыка* искусительница использует *убеждение* и получает *пункты силы* в количестве, равном её значению *харизмы* плюс по одному за *ранг*. Таким образом, *закалённая* искусительница с *харизмой* +4 получает 4+2=6 *пунктов силы*.

Это не настоящая магия — героиня просто оказывает воздействие на других своими манерами. Она может заставить мужчину чувствовать себя богом или червём, повлияв на его «я», но эта сила не воспринимается как магия — хотя и может быть развеяна с помощью силы *рассеивания*.

Намеченная цель должна видеть искусительницу, и та обязана с ней каким-то образом взаимодействовать: для этого подойдёт и разговор, и долгий красноречивый взгляд.

Обычно эту черту приобретают женщины, но никто не запрещает сделать это и мужчине.

Помощник

Требования: *закалённый, смекалка d8+, внимание d8+, убеждение d6+.*

Некоторым людям особенно хорошо удаётся помогать другим, поддерживать и направлять их. Персонаж может предпринять следующее действие: оценив ситуацию у находящегося в пределах 6 клеток (проверка *внимания (–2)*) союзника, дать ему совет. Когда в следующий раз тот проходит проверку параметра (но не позднее конца следующего раунда), то получает преимущество +1. Помощник не может дать преимущество при проверках *сверхъестественных навыков* или навыков *знания*, если только и сам не обладает соответствующими навыками.

Столкнувшись при проверке *внимания* с *осложнением*, помощник даёт плохой совет,

либо его умное замечание только раздражает товарища, и на следующее действие цели налагается штраф –2.

Кроме того, когда герой-помощник участвует в *совместных проверках,* то всегда даёт персонажу, которому оказывает содействие (но не в случае, когда принимает помощь сам), +1.

Глава 4:
Магия

Магия «Варваров и чудовищ» отличается от той, что распространена в эпическом фэнтези. В Вотчинах Моря Ужаса не встретить волшебников, кидающихся огненными шарами и превращающихся в драконов. Здешняя магия более тонкая и как правило тёмная, но отнюдь не менее могущественная.

В этом разделе вы найдёте все правила, необходимые для создания персонажа — знатока лотоса, последователя Пути Прозрения или чернокнижника. Кроме того, здесь описываются новые и изменённые силы (отмечены *), характерные для этого игрового мира.

Советы ведущему: мир меча и магии

«Варвары и чудовища» — игровой мир, где во главе угла стоят драки на мечах. Магия могущественна, её боятся, и когда кто-то к ней прибегает, она должна изумлять. Поэтому в команду героев не следует допускать больше одного персонажа с мистическим даром.

Магия может быть исключительно сильной, но истинные мастера мистических искусств — это колдуны и монахи, которые прожили на свете не одну сотню лет и больше подходят на роль противников или покровителей, а не персонажей игроков.

Конечно, герои могут быть магами, но они дилетанты в сравнении с истинными мастерами. Поэтому на черту новая сила налагаются ограничения, и её разрешается приобретать только один раз за ранг.

Если вы хотите создать историю в более традиционной стилистике фэнтези, можете смело игнорировать эти ограничения.

Мистические дары

Секреты лотоса

Знатоки лотоса — квалифицированные специалисты, посвятившие жизнь изучению удивительного воздействия на организм, которое производит лотос — странное растение, появившееся после того, как на мир обрушилась Звезда Ужаса. Существует множество разновидностей лотоса: серый, красный, зелёный и тому подобные. Цвет обычно указывает на вид растения, а в зельях для достижения всевозможных эффектов используются различные части лотоса: цветок, корень, пыльца и так далее, что делает возможным практически безграничное число комбинаций.

Лотос нельзя употреблять в чистом виде: он ядовит, в некоторых случаях смертельно. Вместо этого лотос это растение очистить и смешать с другими ингредиентами, а затем надо произнести особое заклинание или провести обряд. Так создаётся порция порошка, пузырёк с эликсиром, пилюли или иная алхимическая эссенция.

Черта: мистический дар (секреты лотоса)

Требования: новичок

Сверхъестественный навык: секреты лотоса (смекалка)

Пункты силы на старте: 10

Количество сил на старте: 3

Доступные силы: новичок (защита от окружающей среды, исцеление, оглушение, ослепление, отравление*, поддержка, поток, путы, свет, смятение, сокрушение, тьма, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр), закалённый (взрыв, дар воина, замедление, невидимость, рассеивание, сон, стена), ветеран (зомби, кукла)

Отдача: знаток лотоса, столкнувшийся с осложнением в процессе изготовления эссенции, вдохнул опасные пары или отравился каким-то другим образом. Он получает *ранение*.

Особые правила

Изготовление: чтобы изготовить эссенцию, знатоку лотоса потребуется «сума для лотоса» — своего рода мини-лаборатория, содержащая сырьё и основные инструменты. Процесс занимает один час за каждый ранг силы, которую знаток лотоса хочет вложить в зелье (так, эссенция с силой ранга закалённый потребует двух часов).

Когда время приготовления заканчивается, знаток лотоса проходит проверку навыка *секретов лотоса* и расходует необходимые *пункты силы*. Эти пункты не восстанавливаются, пока зелье не будет использовано или уничтожено (сожжено, развеяно и т. п.). После этого знаток лотоса восполняет *пункты силы* с обычной скоростью.

Если проверка проходит успешно, получается готовое зелье. Оно хранится неограниченно долго, пока его не используют.

Лаборатория: знаток лотоса, у которого есть доступ к хорошей лаборатории, больше и лучше оснащённой, чем обычная сума для лотоса, получает +2 к проверкам. Если в его распоряжении есть ещё более хорошо оснащённая лаборатория, например, дом алхимика в Гизе или другая полностью оснащённая мастерская, преимущество возрастает до +4.

Подготовка: перед началом сценария знаток лотоса может приготовить столько зелий, сколько пожелает, игнорируя ограничения по времени. Предполагается, что у него было достаточно времени сварить всё, что захочется.

Применение: зелье может принять любое живое существо, для чего требуется действие. Так, «жемчужный лотос утешения», сладкое зелье, залечивающее ранения, действует точно так же, как сила *исцеления*, а «серый лотос замогильных снов», порошок с жутким галлюциногенным действием, вызывает ужас у того, кто его принял.

Подъёмы действуют как обычно, увеличивая эффект силы.

Дистанция: чтобы подействовать, лотос должен соприкоснуться с целью. Поэтому заклинания с дистанцией «параметр» (например *смекалка* x2), «поле зрения», «на себя» или «касание» требуют, чтобы лотос проглотили, ввели в кровь или выполнили *атаку касанием*. Подробности приведены в описании аспектов секретов лотоса. Знаток лотоса определяет способ введения зелья в процессе готовки.

Если у силы указан ряд дистанций, зелье лотоса должно быть налито в пузырёк, который метают в цель. При этом выполняется проверка *метания*, а *дистанция* уменьшается до 3/6/12. Кроме того, концентрированной дозой лотоса можно пропитать наконечник дротика для духовой трубки (при атаке производится проверка *стрельбы*, дистанция 5/10/20).

Длительность: как обычно, для того, чтобы увеличить длительность, можно потратить дополнительные *пункты*.

Аспекты секретов лотоса

Правила «Дневника авантюриста» по использованию аспектов позволяют создать практически бесконечное число разных зелий из лотоса. Ниже приведено несколько примеров, но игроки и ведущий, разумеется, могут придумать собственные.

Способ введения. Самые распространённые — проглатывание, введение в кровь и контакт. Хотя ввести эссенцию в кровь или заставить кого-то его проглотить сложнее, чем воспользоваться контактным зельем, такие эссенции воздействуют основательнее, особенно когда речь идёт об атакующих силах.

- **Проглатывание.** эссенцию нужно съесть или выпить (не обязательно добровольно). На *встречные проверки* для сопротивления силе накладывается штраф –2.
- **Введение в кровь.** Чтобы ввести эссенцию в кровь, необходимо, как минимум, чтобы жертва оказалась в *шоке* в результате атаки, нанёсшей урон (порез кинжалом или что-то подобное). На *встречные проверки* для сопротивления силе накладывается штраф –2.
- **Касание.** Для нанесения контактного зелья требуется успешная *атака касанием*.
- **Вдыхание.** Чтобы сила сработала, эссенцию необходимо вдохнуть. Он воздействует на все цели в пределах *малого шаблона*. Для того чтобы избежать поражения, обычно достаточно задержать дыхание, поэтому к результатам встречных проверок для сопротивления силе добавляется +1.

Основано на яде. Эссенции, основанные на яде, действуют незаметно, но не оказывают эффекта на неживые цели. Например, зелье взрыва, основанное на яде, не сможет разрушить дверь.

Взрывное. Эссенция из лотоса может быть взрывной и наносить +1 урон или приобретать особенность тяжёлое оружие. Однако она опасна и нестабильна. Если способ введения эссенции предполагает проверку параметра (например, *метания*, чтобы бросить в цель пузырёк с зельем), то в случае *осложнения* (1) она взрывается в руках у того, кто собирался её использовать, и наносит соответствующий урон.

Примеры использования аспектов

Дар воина (берсерк) («кровавый лотос воинов саванны»). *Зелье с отвратительным вкусом, которое знатоки лотоса из Саванны слоновой кости варят перед серьезными сражениями.*

Ослабить параметр (смекалка) («вино купцов»). *Жидкость без вкуса и запаха. Купцы из Жализара перед тем, как заключить сделку, подмешивают её в вино, которым угощают возможных покупателей.*

Поток («багровый лотос боли»). *Этот опасный порошок, который надлежит метать во врагов, представляет собой сильную кислоту, которая при контакте с кожей, лёгкими или другой органикой разъедает их.*

Рассеивание («серый лотос панацеи»). *Это сладкое зелье, если его вовремя выпить, может устранить практически любое воздействие других эссенций лотоса и нечистой магии.*

Сокрушение («жёлтый лотос демонов»). *Если полить этой отвратительно пахнущей жидкостью лезвие оружия, она окутывает его негаснущим пламенем.*

Заметки героя: эссенции лотоса

«Фармакология сегрета», книга рецептов из лотоса, которую традиционно изучает каждый алхимик, вводит стандарт для наименований зелий: «цветной лотос чего-нибудь», например, «оранжевый лотос феникса», «фиолетовый лотос воющей вдовы» и тому подобное. Это самый распространенный способ давать названия зельям, хотя иные известные знатоки лотоса намеренно присваивают эликсирам нестандартные названия, делая это своим фирменным знаком. Поэтому могут встречаться такие зелья как «вендетта Гискамона» или «пища для сирот».

Новые черты

Заготовленный лотос

Требования: закалённый, смекалка d8+, знание (сверхъестественное) d6+, секреты лотоса d8+

Один раз за игровую встречу знаток лотоса вправе потратить фишку и объявить, что у него есть «как раз нужное зелье» для данной ситуации.

В рамках правил это означает, что он может создать эссенцию лотоса — в порядке свободного действия и игнорируя требования по времени изготовления. С точки зрения сюжета это значит, что персонаж приготовил зелье заранее и сейчас просто достал его из запасов.

Воспользовавшись этой чертой, персонаж проходит проверку *сверхъестественного навыка*. Если сила не срабатывает или персонажа постигает критический провал, зелье оказывается бракованным или опасным. В этом случае персонаж не может передумать (когда он готовил эссенцию, она казалась качественной), и вредный эффект немедленно вступает в силу. Герой не тратит на зелье *пунктов силы*, длительность действия — базовая. Эта черта не может комбинироваться с чертой *точная алхимия*.

Точная алхимия

Требования: закалённый, смекалка d6+, знание (сверхъестественное) d8+, секреты лотоса d8+

Для многих секреты лотоса сродни искусству, подобно рисованию, поэзии или кулинарии, и настоящий мастер знает, как сделать каждое зелье непохожим на другие. У точных алхимиков противоположный подход: смешивая ингредиенты в чётко отмеренном количестве и в строго выверенной последовательности, они получают более стандартизированный продукт с меньшим количеством отходов и брака. Успешно пройдя проверку приготовления зелья, знаток лотоса может создать две порции, потратив *пункты силы* лишь один раз. Это отменяет дополнительный эффект от проверки с подъёмом, если только знаток лотоса не получит два подъёма: в этом случае он изготавливает две порции, обе с эффектом, который даёт подъём. Чтобы восстановить потраченные *пункты силы*, необходимо использовать обе порции.

Пример. *Кураста, знаток лотоса с чертой* точная алхимия, *варит из лотоса эссенцию, наделённый силой исцеления. При проверке он получает 7, поэтому у него выходит два зелья, каждое из которых способно исцелить одно* ранение. *Позднее он предпринимает другую попытку и получает при проверке 8, то есть успех с подъёмом. В этот раз у алхимика также выходят два зелья, способные исцелить по одному* ранению.

Несколько месяцев спустя благодаря преимуществу, которое даёт лаборатория, Кураста снова создаёт исцеляющее зелье, получив при проверке впечатляющий результат 13 — два подъёма! На этот раз у него выходит две порции целительного лотоса, каждая из которых способна вылечить два *ранения*.

Путь Прозрения

Обычно Путём Прозрения следуют монахи из далёкой страны Лообан. В усердных тренировках и медитации они учатся проделывать невероятные трюки. Сами монахи утверждают, что их сила на самом деле вовсе не магия и что любой человек, искренне посвятивший жизнь самосовершенствованию и прошедший должную подготовку, может обрести такие же способности.

Однако в действительности идущему Путём Прозрения понадобятся многие годы тренировок. Поэтому людей, в полной мере овладевших этими чудесными умениями, очень мало.

Черта: мистический дар (Прозрение)

Требования: новичок

Сверхъестественный навык: Прозрение (характер)

Пунктов силы на старте: 15

Сил на старте: 1

Доступные силы: новичок (доспех, защита от окружающей среды, ловкий трюк*, ночное зрение, оценка противника, паучьи лапы, сокрушение, увидеть/скрыть сверхъестественное, усилить параметр, ускорение, щит), закалённый (волна, дар воина, зоркость, невидимость, проворство, рассеивание, телекинез), ветеран (изгнание, полёт)

Отдача: если при проверке *Прозрения* герой сталкивается с *осложнением*, он временно теряет духовное равновесие. Персонаж оказывается в *шоке*, а на все проверки *Прозрения* в течение часа накладывается штраф –2.

Особые правила

Дистанция: силы, которые дарует Путь Прозрения, обычно проявляются как личные способности человека, а не настоящие заклинания. Поэтому для всех сил (кроме: волна, изгнание, рассеивание, увидеть сверхъестественное) дистанцией будет «на себя».

Аспекты Пути Прозрения

Ниже приведены примеры аспектов, подходящих для Пути Прозрения.

Углублённое восприятие. Ощущать — значит управлять. Прозревший способен видеть тонкую энергию и манипулировать ей. Сила с аспектом углублённого восприятия добавляет +1 к первой проверке *внимания*, пройденной, пока длится заклинание.

Приём боевого искусства. Эта сила привязана к особому боевому движению, которое Прозревший должен произвести для её активации. Для активации такой силы требуется, чтобы персонаж мог свободно двигаться; в некоторых случаях её невозможно активировать, не привлекая внимания.

Требуется медитация. Чтобы пробудить эту силу, Прозревший должен глубоко сосредоточиться. Это означает, что прежде, чем силу можно будет использовать, необходимо тщательно сконцентрироваться, на что уходит один раунд. В качестве небольшой компенсации персонаж получает +2 к проверкам сохранения концентрации, пока не прекратилось действие силы.

Прежние жизни. Источник этой силы — глубинное, подсознательное знание, которое персонаж получил в одной из прошлых жизней. Для большинства оно недоступно. Если

персонаж, активируя силу, проходит проверку с подъёмом, он видит отблеск своего прежнего воплощения и получает +1 к проверкам *смекалки* и связанных со смекалкой навыков в текущем и следующем раунде.

Примеры использования аспектов Пути Прозрения

Волна (поступь Прозревшего). *Одной лишь силой духа Прозревший способен заставить землю сотрястись, просто топнув ногой. Прежде чем отпустить на волю этот жуткий поток, персонаж должен концентрироваться в течение целого раунда.*

Дар воина (воспоминания из прежних жизней). *Любая жизнь — лишь продолжение прежней жизни в бесконечной цепочке перерождений, которая прекращается с окончательным Прозрением. Большинство не в силах вспомнить прежние жизни, но Прозревший способен на это. Благодаря этой силе персонаж «пробуждает» способность, которой владело его прежнее воплощение. Если активация силы проходит с подъёмом, персонаж получает +1 к проверкам* смекалки *и связанных со смекалкой навыков в текущем и следующем раунде.*

Полёт (полёт воздушного воина). *Этот древний секрет позволяет Прозревшему нарушить закон всемирного тяготения, совершая невероятные прыжки и тому подобные трюки, однако в конце раунда персонаж всегда должен стоять на твёрдой земле. В то же время, атакуя наземного противника, находящийся в воздухе персонаж получает +1 к проверкам* драки.

Усилить параметр (лечение) (мягкое нажатие). *Прозревший способен увидеть, как меняется поток энергии в раненном существе, и простым касанием руки перенаправлять его, облегчая таким образом процесс заживления. Изменения в восприятии, которые вызывает эта сила, также дают +1 к проверкам* внимания.

Заметки героя: путь света

Последователи Пути Прозрения проводят бесконечные часы в усердных тренировках и медитациях. Они обычно обладают сверхъестественными способностями, проявляющимися в виде невероятных приёмов боевых искусств и потрясающей силе мысли.

Новые черты

Прозревшим также доступны черты *воин света/тьмы* и *избранный* (см. стр. 58).

Душа, подхваченная течением

Требования: новичок, характер d6+, драка d6+, Прозрение d6+

Для монахов и других людей, идущих Путём Прозрения, боевые искусства суть та же медитация, которая позволяет наилучшим образом сконцентрировать внутренние силы человека. Некоторым удаётся достичь особого состояния, когда движения тела в бою входят в безупречную гармонию с духовной концентрацией. Монахи называют это состояние «душой, подхваченной течением». Персонаж, который приобрёл эту черту, должен выбрать конкретное монашеское оружие (в рамках этой черты бой голыми руками также считается применением отдельного вида оружия) и одну из известных ему сверхъестественных сил. Когда герой сражается данным видом оружия, если проверка навыка *Прозрения* при активации выбранной силы проходит с подъёмом, цена в *пунктах силы* уменьшается на 1 (как при использовании черты *чародей*).

Каждый раз, когда персонаж получает повышение, он при желании может бесплатно поменять силу или вид оружия, на которые распространяется действие этой черты (но не оба сразу).

Монах

Требования: новичок, характер d8+, Прозрение d8+

Монахи — люди веры, скромные последователи Пути Прозрения. Они принимают обет нищеты, поэтому персонаж, который приобрёл эту черту, автоматически получает изъян *пустой кошелёк*. Монахов обычно уважают, поэтому персонаж получает +1 к проверкам *убеждения*.

Монахи придерживаются либо философии созерцательности, либо философии воинственности. Приобретая эту черту, персонаж должен выбрать философию и не может переменить её в дальнейшем.

Созерцательность. Для этих монахов насилие — последнее средство несведущих, и они избегают его во всех проявлениях. Они получают крупный изъян *пацифист*. Если монах должным образом следует вере, она придаёт душе чистоту и силу. Приверженцы созерцательности получают +2 к проверкам при использовании сил *рассеивание* и *изгнание*. Глубокая мудрость также позволяет монахам при проверках *общедоступных знаний* использовать *характер* вместо *смекалки*, а при *проверках на прочность* — *характер* вместо *выносливости*.

Воинственность. Воинствующие монахи сильнее вовлечены в мирские дела, чем созерцательные. Это умелые мастера боевых искусств и заклинатели. Воинствующий монах может активировать *сверхъестественную силу* с дистанцией «на себя» без штрафа за несколько действий. Чтобы эффект этой черты оставался в силе, воинствующий монах должен сражаться только голыми руками или монашеским оружием (см. главу «Снаряжение» на стр. 83). Силы воинствующих монахов с дистанцией «касание» считаются имеющими дистанцию «на себя».

Охотник на демонов

Требования: закалённый, воин света, Прозрение d8+

Этот персонаж посвятил жизнь борьбе с нежитью. Он освоил древние секреты борьбы с призраками и сковывания побеждённых демонов, и может направлять свою энергию против других созданий такого рода. Поэтому охотник на демонов получает +2 к проверкам *знания (сверхъестественное)* и *знания (религия)*, когда речь идёт о демонах.

Помимо этого, когда на расстоянии не более 6 клеток от охотника на демонов гибнет *дикая карта* с особенностью нежить или демон, то охотник может предпринять свободное действие: встречную проверку *характера* против *характера* этого существа. Если охотник на демонов побеждает, ему удаётся заключить душу демона внутри некого предмета (обычно это оружие, амулет или нечто подобное), называемого «сосудом». Охотник может сам пользоваться этим сосудом или продать его кому-нибудь.

Владелец сосуда получает особую фишку, которую можно использовать только против существ с особенностью нежить или демон. Фишка сохраняется от одной игровой встречи до другой, пока не будет потрачена. После этого энергия пленённого демона истощается, и сосуд теряет всю свою сверхъестественную силу.

Охотник на демонов может удерживать одного пленённого духа и ещё одного после достижения ранга герой.

Чернокнижие

Чернокнижие — крайне опасная разновидность магии. Читая таинственные заклинания и проводя тёмные обряды, чернокнижник взывает к забытым божествам и силам, о которых человеку вовсе не следовало бы знать. Эти сущности как правило охотно откликаются на просьбу чернокнижника, но и немало требуют взамен. Многие из тех, кто обратился к тёмной магии, утратили рассудок, а их души пожрали невообразимо жуткие создания.

Черта: мистический дар (чернокнижие)
Требования: новичок
Сверхъестественный навык: чернокнижие (смекалка)
Пунктов силы на старте: 10
Сил на старте: 2
Доступные силы: новичок (доспех, друг зверей, ночное зрение, оглушение, полиглот, призыв союзника*, путы, смятение, сокрушение, стрела, тьма, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр, щит), закалённый (взрыв, иссушающее касание*, маска, невидимость, смерч, сон, стена), ветеран (кукла), герой (иссушение, неосязаемость, прорицание)

Отдача: маг, который при проверке *чернокнижия* столкнулся с *осложнением*, каким-либо образом прогневал злых сущностей, к которым обращался за силой. Чтобы узнать, что с ним случилось, необходимо пройти проверку по *таблице осложнений чернокнижия*.

Особые правила

Цена могущества: зловещие сущности всегда голодны, и чернокнижник может добровольно отдать им часть собственной жизненной энергии в обмен на дополнительную силу. При этом он сам наносит себе *ранение* и получает 2 *пункта силы* или +1 к проверке *чернокнижия*.

Таблица осложнений чернокнижия

Карта	Отдача
2–3	**Тёмная энергия.** Тело чернокнижника переполняет потусторонняя сила. На d6 раундов он оказывается в *шоке*, и на 24 часа значение *чернокнижия* уменьшается на одну ступень.
4–5	**Истекание энергией.** Чернокнижник должен пройти проверку *выносливости*, в случае провала он оказывается *при смерти*. Даже при успехе он получает уровень *усталости*, который снимается через час.
6–8	**Превыше человеческого разумения.** Чернокнижник на мгновение видит отблеск того, чем сущность, к которой он взывает, является НА САМОМ ДЕЛЕ, и это потрясает даже самый устойчивый разум. Чернокнижник должен пройти проверку *храбрости (–4)*.
9–10	**Дьявол шутит.** Заклинание действует, как если бы сработало с подъёмом, но зловещая сущность подменяет цель: благодатное заклинание действует на врага, а вредоносное — на самого чернокнижника или союзника.
Валет, дама	**Воплощение дьяволов.** Зловещие боги являются во всей кошмарной мощи, распространяя вокруг волну боли и ужаса! Все, кто попадает в пределы *большого шаблона* с центром на чернокнижнике, получают 3d6 *урона* и должны пройти проверку *храбрости*.
Король	**Утоли мой голод!** Одна из зловещих сил, к которой обратился чернокнижник, решает забрать часть жизненной энергии персонажа. Значение *выносливости* уменьшается на одну ступень. Каждую неделю персонаж может проходить проверку *выносливости* (–4) и при успехе восстанавливает её. Если проверка оканчивается *критическим провалом*, потеря становится необратимой.
Туз	**Иссушение духа.** Зловещая сущность отрывает и пожирает часть души чернокнижника. Его значение *характера* необратимо уменьшается на одну ступень.
Джокер	**Зловещее искажение.** Тело персонажа необратимо искажается. Ногти удлиняются и начинают походить на звериные когти, зубы становятся длинными и острыми, или происходит что угодно на усмотрение ведущего. Персонаж необратимо теряет 1 пункт *харизмы*. Есть и хорошая новость — теперь, атакуя без оружия, персонаж получает +1 к наносимому *урону*. Если герой претерпевает искажение больше одного раза, то лишь теряет ещё пункт *харизмы*, но больше не получает преимущества к *урону*.

Эти *ранения* означают энергию, пожертвованную тёмным силам, их нельзя избежать с помощью *проверки на прочность*, они могут зажить только в результате естественного выздоровления. Штраф, который налагают эти *ранения*, начинает действовать после проверки *чернокнижия*, ради которой колдун их себе нанёс.

Аспекты чернокнижия

Колдовские силы, обычно представляющие собой некие заклинания и наговоры, зачастую сильно отличаются друг от друга в зависимости от источника магии. Например, стрела, которую выпускает трикарнийский заклинатель демонов, не похожа на стрелу танцующей ведьмы из Саванны слоновой кости. Поэтому при описании заклинаний чёрной магии очень важны аспекты и проявления.

В качестве общего правила можно считать, что каждому чернокнижнику известен один аспект для каждого из его заклинаний.

Хорошей наградой для игрока с персонажем-чернокнижником станет новый аспект для уже известного заклинания. Если герой найдёт учителя или какую-нибудь магическую книгу с разъяснениями, то может освоить новый аспект для известного заклинания, пройдя проверку *смекалки*.

Ниже приведено несколько примеров аспектов, вписывающихся в стилистику мира меча и магии, и соответствующие модификации правил, если

они необходимы. Вы можете смело создавать и добавлять новые.

Пятно тьмы. Эта сила — зло по самой сути, и накладывает на того, на кого нацелена, порчу. Вдобавок к обычному эффекту цель на время действия заклинания приобретает какой-либо малый *изъян*.

Вселяющее страх. Один только вид заклинания в действии заставляет крепкого мужчину затрепетать. Цель и все, кто наблюдает действие заклинания, получают штраф –1 к проверкам *характера*, пока оно в силе.

Это просто хитрый фокус. В малоразвитых культурах, таких как в Вотчинах Моря Ужаса, всё неизвестное полагают магией. Вот почему чревовещание, гипноз, продвинутую технологию и ловкость рук обычно считают сверхъестественными силами. У силы, которая являет собой лишь хитрый фокус, обычно есть какое-то слабое место.

Требуется предмет. Сила привязывается к некоему предмету. Он должен быть относительно легко заменим (цена не более 10 лун за *ранг* силы). Без этого предмета использовать заклинание невозможно. В качестве компенсации, продолжительность действия заклинаний, требующих предмета, увеличивается на один раунд.

Словесная форма. Магия требует, чтобы чернокнижник произнёс заклинание вслух. Поэтому заклинание нельзя использовать, если чернокнижник не может говорить или хочет остаться незамеченным.

Примеры использования аспектов

Призыв союзника (призыв пожирателей). *Это злое заклятие требует, чтобы чернокнижник дунул в рог, сделанный из кости зверя, сожранного насекомыми. Дыхание мага превращается в рой голодной саранчи* (малый шаблон).

Путы (руки мертвецов). *Чернокнижник подстрекает духов мёртвых утащить несчастных жертв заклятия в тёмный загробный мир. Ледяные руки высовываются из-под земли и хватают жертв, не давая им сдвинуться с места. Их касание столь обжигающе холодное и наводит такой ужас, что на время действия заклинания жертвы получают штраф –1 к проверкам* характера.

Ужас (непроизносимое имя Горданы). *Чернокнижнику известно истинное имя злого божества Горданы, столь омерзительное, что услышавшие его люди падают в бездну первобытного страха. Если маг не может говорить, или имя невозможно расслышать, заклинание не действует.*

Усилить/ослабить параметр (порча). *Чернокнижник может на время заразить цель тёмной энергией сверхъестественных существ, которым служит. Каждое усиление или ослабление параметра проявляется жуткой физической мутацией (например, разбухшие мускулы при увеличении* силы, *присоски на ладонях при усиленном навыке* лазания, *гнойные раны при ослабленной* выносливости *и т. п.). Поэтому, пока действует заклинание, жертва получает изъян* уродство.

Щит (а я не здесь!). *Когда чернокнижник использует это заклинание, кажется, что вражеский удар его достал. Но на самом деле маг стоит на метр в стороне и буравит нападающего гипнотическим взглядом, внушая противнику нечто, не дающее попасть по цели. После каждой провалившейся атаки чернокнижник может свободно отступить на 1 клетку от нападающего. Недостаток такой силы — её дистанция лишь «на себя», а воздействия можно избежать, просто закрыв глаза (поэтому она бесполезна против персонажей с изъяном* слепота*). Поскольку это не «настоящий» щит, при атаках по площади он не действует как броня.*

Заметки героя: искусство чёрной магии

Всегда держите в уме основное правило чёрной магии: злые сущности, дающие заклинателю силу, попросят чего-нибудь взамен: восхищения, боли, развлечения или жертвы — и у тёмного дара всегда есть скрытая цена.

Новые черты

Чернокнижникам также доступна черта *иссушение духа* с меньшими требованиями, чем обычно (см. стр. 58).

Жуткая аура

Требования: закалённый, характер d6+, чернокнижие d6+,

Чёрной магии в Вотчинах Моря Ужаса жутко боятся, и одной только угрозы призвать тёмные силы зачастую достаточно, чтобы могучий воин затрясся от страха.

Персонаж, обладающий этой чертой, способен на мгновение проявить магическую мощь, тем самым испугав противника. Например, глаза персонажа могут вспыхнуть огнём, или с его губ сорвётся проклятие древних запретных богов. Лучше всего, если игрок сам опишет, как проявляется магическая природа персонажа и как тот с её помощью наводит ужас.

С точки зрения игромеханики персонаж в любой момент по желанию может вместо навыка *запугивания* использовать *чернокнижие*. Однако если при проверке навыка он сталкивается с *осложнением*, это действие расходует 1 *пункт силы* (если они ещё есть). Не забудьте, что такая замена навыка относится только к его проверкам

и не влияет на требования, предъявляемые к чертам персонажа. Поэтому если черта для приобретения требует навыка *запугивания* d6+, персонажу необходимо обладать соответствующим навыком.

Жуткая аура+

Требования: герой, жуткая аура, характер d8+, чернокнижие d8+,

Проклятия чернокнижника и сама сила его зловещего духа приобретают такую мощь, что могут воздействовать на мир вокруг и по-настоящему причинять вред противникам.

Когда маг побеждает с подъёмом в *поединке воли* с использованием навыка *чернокнижия*, это действие расходует 1 *пункт силы* как при *осложнении* (см. использование жуткой ауры, траты не суммируются). При этом вызванное им состояние *шока* может привести к *ранению*, как настоящий *урон*.

Ритуал закрепления

Требования: герой, смекалка d10+, знание (сверхъестественное) d10+, чернокнижие d10+

Произнеся длинные магические формулы, чернокнижник, обладающий этой чертой, может сделать эффект заклинания по своему выбору постоянным. Чернокнижник должен выбрать заклинание с эффектом, который способен сохраняться, например, *призыв союзника*, *доспех* или *усилить параметр*, и затем пройти проверку *чернокнижия (–4)*, чтобы успешно произнести заклинание и закрепить его. При этом требуется вдвое больше *пунктов силы*. Произнесение такого заклинания — весьма длительная процедура, требующая одного часа за каждый *пункт силы* заклинания. Если мага прерывают, он будет вынужден начать всё сначала.

Закреплённое заклинание считается постоянным, пока маг не умрёт или не отменит его. Оно не прекращает действовать, когда маг теряет концентрацию, засыпает или оказывается без сознания. Пока действует ритуал закрепления, маг не способен восстановить *пункты силы*, потраченные на заклинание. У мага может быть только одно действующее закреплённое заклинание.

Танцующая ведьма/танцующий маг

Требования: новичок, мистический дар (чернокнижие), ловкость d8+, выносливость d6+, персонаж должен происходить из племён Саванны слоновой кости

Ритм у чернокожих обитателей юга Вотчин в крови. Танцующая ведьма (или маг) способна черпать энергию для магии в упоении танцем. В рамках правил это значит, что вместо расхода *пунктов силы* при использовании заклинания персонаж может начать танцевать. Танец в этом случае рассматривается как *действие* (и влечёт за собой штраф за несколько действий на каждое другое действие, предпринимаемое в это же время), а к аспектам этой силы добавляется «маг должен танцевать».

Ведьма может поддерживать танцем только одну активную магическую силу. Танец может тянуться неограниченное время, но обычно он сильно выматывает, поэтому танцующая ведьма должна проходить проверку *выносливости* в момент, когда прекращает танцевать, и каждый час, пока танец продолжается. В случае провала она получает один уровень *усталости*. Когда ведьма *истощена*, заклятие, разумеется, разрушается.

Таблица призыва союзника

Цена	Ранг	Союзник
3	Новичок	Ловчая птица*, керонский бес*, искажённый прислужник*, волк
4	Закалённый	Матёрый волк, дух предателя*, змея (ядовитая), рой
5	Ветеран	Призрак пращура*, демон-мастиф*, змея (удав), гигантский паук
6	Герой	Клыкастая обезьяна*, сумеречная летучая мышь*, медведь
7	Легенда	Гигантский червь, поющий демон*

* новые существа, которые описываются в главе «Варвары и чудовища».

Изменённые силы

Призыв союзника

Ранг: новичок
Пункты силы: 3+
Дистанция: смекалка
Длительность: 3 (1/раунд) или особая
Аспекты: слова призыва, сожжение трав, жертва

Эта сила позволяет магу призвать преданного ему сильного статиста. В «Варварах и чудовищах» она работает несколько иначе, чем в книге правил «Дневник авантюриста».

При успехе появляется союзник, который помещается на любую позицию в пределах дистанции силы. При подъёме появляется более живучий союзник — *приспешник*.

Призванный союзник действует на инициативе мага и получает возможность действовать немедленно, как только появляется.

Персонаж может выучить это заклинание, ещё находясь в ранге *новичка*, но не сумеет призвать более мощных союзников, пока не достигнет соответствующего ранга. Цена в *пунктах силы* зависит от типа союзника, которого персонаж хочет призвать. Если желаемое существо не указано в *таблице призыва союзника*, опирайтесь на неё как на общую рекомендацию. Маг, который приобрёл эту силу, изучает ритуал для призыва одного типа существ, и каждый раз, когда он достигает нового ранга, автоматически учится призывать ещё один тип союзников. Ритуалы для призыва иных, крайне могущественных существ обычно содержатся в древних запретных фолиантах. Поиск таких книг может стать целью приключения.

Маг достаточного ранга, способный призывать более могущественных существ, может решить вместо этого призвать за ту же цену более слабых союзников. В таком случае он получает по одному дополнительному союзнику за каждое снижение ранга. Например, маг-ветеран может потратить 5 *пунктов силы* на призыв одного союзника, допустимого на ранге *ветеран*, двух союзников, допустимых для ранга *закалённый*, или трёх, доступных для ранга *новичок*. Все союзники, призванные за один раз, должны быть существами одного типа.

Отдача при призыве союзника (в дополнение к эффекту из *таблицы критических провалов чернокнижника*): существо появляется, но не подчиняется чернокнижнику и обычно настроено против него. В этом случае с окончанием действия заклинания существо не исчезает, его необходимо убить или изгнать.

Особое задание: если маг не участвует в бою, он может призвать союзника и приказать выполнить одну небоевую задачу. Она должна иметь отношение к природе или способностям существа. Так, сумеречную летучую мышь можно призвать, чтобы путешествовать на ней верхом, искажённого прислужника — чтобы он проделал проход в заваленном туннеле, демона-мастифа — чтобы кого-либо выследить и т. п. Для выполнения задания не должно требоваться больше одного дня за каждый ранг мага.

После выполнения задания существо исчезает, и действие заклинания заканчивается. Для активации такого заклинания требуется пять минут за каждый ранг призываемого существа, и оно стоит вдвое больше *пунктов силы*. Заклинание не обязательно поддерживать, но маг не может восстановить *пункты силы*, пока оно не прекратит действовать.

Если во время выполнения задания существо вынуждено вступить в бой, заклинание переключается в стандартный режим, и маг должен оплачивать цену поддержки за раунды боя, в который вовлечено существо.

Новые силы

Иссушающее касание

Ранг: закалённый
Пункты силы: 3
Дистанция: на себя
Длительность: 3 (1/раунд)
Аспекты: обезвоживание, отравление, искрящаяся чёрная энергия вокруг рук, болезнь.

Маги способны убить противника отнюдь не только огненными шарами. Самые коварные из магов могут убивать простым касанием.

Это заклинание делает прикосновение мага смертоносным. После того, как маг применяет заклинание, он должен успешно выполнить атаку касанием. Жертва должна пройти проверку *выносливости* (со штрафом –2, если маг получил подъём) и в случае провала получить уровень *усталости*. Обычно один такой уровень

усталости проходит за 5 минут, но если цель сталкивается с *осложнением* при проверке *выносливости*, от этой усталости, в зависимости от аспектов иссушающего касания, придётся избавляться так же, как от усталости из-за соответствующего источника опасности (если это обезвоживание, жертве требуется вода, отравление или болезнь могут потребовать лечения и т. п.). Если аспект не подразумевает конкретного способа избавления от усталости, то для того, чтобы прошёл один уровень, требуется выждать час.

Ловкий трюк

Ранг: новичок
Пункты силы: 1
Дистанция: смекалка
Длительность: мгновенно
Аспекты: обманные действия, ненадолго призванный дух, астральная проекция.

Эта сила позволяет персонажу при помощи магии осуществить одно действие в пределах дистанции, как если бы он сам там находился. Если проверки параметра для действия не требуется, *сверхъестественный навык* используется по обычным правилам. В противном случае и для активации силы, и для определения результатов действия совершается одна общая проверка. Персонаж должен при этом использовать значение необходимого для выполняемого действия параметра, если оно ниже, чем у *сверхъестественного навыка*.

Применение этого заклинания — обычное действие, а то действие, которое персонаж осуществляет с его помощью, считается *свободным* (при этом на другие свободные действия, такие как разговор, оно не влияет). Однако маг по-прежнему не способен осуществлять одинаковые действия несколько раз за раунд, поэтому с помощью ловкого трюка невозможно применить другое заклинание.

Эта сила не создаёт и не воспроизводит ни свойства любого предмета, ни магическое влияние на мага. Действие, которое производится с её помощью, рассматривается так же, как если бы маг выполнил его, находясь на соответствующей позиции, собственноручно.

Например, если маг использует ловкий трюк для атаки с помощью навыка *драки*, то нанесёт обычный *урон*, зависящий только от *силы*, как если бы атаковал голыми руками. Даже если у мага в руках кинжал, заряженный силой *сокрушения*, на действие заклинания это не повлияет.

Отравление

Ранг: новичок
Пункты силы: 2 или больше
Дистанция: на себя
Длительность: особая
Аспекты: зелье из лотоса

Из всего арсенала знатоков лотоса наиболее дурной славой пользуется самое коварное оружие — яды. Отравленный должен в каждый временной отрезок (см. ниже) проходить встречную проверку *выносливости* против *сверхъестественного навыка* изготовителя яда. Если отравитель успешен, жертва получает *ранение*, а в случае подъёма — два.

Если во *встречной проверке* побеждает жертва, она не получает *ранения*, но яд продолжает действовать, и в следующий временной отрезок процедура повторяется. Если жертва побеждает с подъёмом, ей удаётся справиться с ядом, и тот перестаёт наносить урон.

Временной отрезок: частота, с которой проводится проверка действия яда. Яд может быть очень быстрым (1 раунд), быстрым (1 минута), обычным (1 час), медленным (1 день) и очень медленным (1 неделя). Отравитель задаёт временной интервал при создании зелья.

Способ введения: наиболее распространённые способы ввести яд в организм жертвы — это проглатывание, контакт и введение в кровь (см. описание мистического дара секретов лотоса на стр. 68). Допускаются другие способы (например, вдыхание), но в этом случае при изготовлении яда на проверку *сверхъестественного навыка* налагается штраф –4, цена в *пунктах силы* удваивается, и каждый такой случай должен быть отдельно одобрен ведущим.

Несмертельные яды: отравитель может решить приготовить несмертельный яд, который вместо *ранений* вызывает *усталость*. Жертва снимает уровни *усталости* по обычным правилам.

Лечение: умелый врач может помочь отравленному товарищу. В первую очередь он должен определить яд, пройдя проверку *секретов лотоса* или *лечения (–4)*. При успехе врач может

попытаться обратить действие яда. Для этого он проходит проверку более высокого из параметров: либо *выносливости* жертвы, либо навыка *лечения* врача.

Пример. *Кураста, злодей-отравитель с навыком* секретов лотоса d10, *решает создать сильный яд и убить ненавистного двоюродного брата. Кураста не желает, чтобы кто-либо обвинил его в убийстве, поэтому готовит зелье с временным отрезком «очень медленный». Чтобы яд подействовал, его необходимо проглотить* (+2 *к* встречным проверкам).

На это Кураста тратит 2 пункта силы.

Затем он помещает зелье «Чёрное молоко вдовы» в кольцо отравителя и отправляется на званый ужин к ненавистному родственнику. Кураста подливает яд в вино, а через неделю, когда отравитель уже далеко, двоюродный брат заболевает. Несколько недель спустя он умирает от загадочной лихорадки, а Кураста оказывается единственным наследником его состояния.

Глава 5:
Снаряжение

Во всех Вотчинах Моря Ужаса имеют хождение синтарийские луны. Одна луна соответствует $1, поэтому вы можете задействовать в игре предметы из книги правил «Дневник авантюриста» без дополнительных вычислений.

Персонажи начинают с 500 лунами и по 100 за каждый ранг старше новичка.

После закупки снаряжения неистраченные деньги переходят в накопления (см. «правила игровых миров»). При создании персонажа игроки могут игнорировать редкость предметов (см. ниже), если сумеют обосновать наличие у героя необычных вещей, опираясь на его предысторию.

В этом разделе представлены предметы, доступные в «Варварах и чудовищах». Этот список не является исчерпывающим, и вы всегда можете при необходимости воспользоваться перечнем предметов из «Дневника авантюриста».

У снаряжения из «Варваров и чудовищ» могут быть перечисленные ниже особые свойства.

Монашеское оружие. Таким оружием традиционно владеют монахи. Персонажи с чертой *монах*, используя такое оружие, получают определённую способность (см. описание черты *монах* на странице 72). В руках персонажей без этой черты монашеское оружие никаких особых свойств не имеет. Такое оружие можно без затруднений приобрести только в Лообане, в других регионах оно считается редкостью.

Редкость. Герой может приобрести редкость, только успешно пройдя проверку *уличного чутья (–2)*. Будет разумно позволять каждому герою попытаться найти одну редкую вещь в перерыве между двумя приключениями. Эта проверка может быть *совместной*.

Таблица холодного оружия

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания
Без оружия				
Железные кулаки	сила+d4/+1	0,5	25	см. описание. Может быть монашеским оружием
Перчатка отравителя	сила	—	100	см. описание
Клинковое оружие				
Амазонский шакрам	сила+d6	2	900	защита +1, см. описание
Двуручный меч	сила+d10	6	400	–1 к защите, двуручное
Длинный меч	сила+d8	4	300	включает тяжёлые сабли
Калдейский кинжал	сила+d4	1	350	см. описание
Кинжал	сила+d4	0,5	25	
Короткий меч	сила+d6	2	200	включает сабли
Лообанский меч	сила+d6	3	900	монашеское оружие, защита +1, см. описание
Топоры и булавы				
Боевой молот	сила+d6	4	250	ББ 1 против жёсткой брони
Кувалда	сила+d10	10	400	ББ 1 (2 против жёсткой брони)
Двуручный топор	сила+d10	7,5	500	ББ 1, –1 к *защите*, двуручное
Дубинка	сила+d4	1	5	
Палица	сила+d8	6	200	
Секира	сила+d8	5	300	
Топор	сила+d6	1	200	
Экзотическое оружие				
Боевая сеть	особый	1	200	позволяет выполнять уловки на дальности 2, см. описание
Кнут	сила+1	0,5	100	позволяет выполнять уловки на дальности 2
Трёхсекционный цеп	сила+d6	4	200	монашеское оружие, игнорирует щит и укрытие.
Древковое оружие				
Буйвольное копьё	сила+d8	5	300	ББ 2 при атаке с разгона, позволяет выполнять уловки на дальности 2, двуручное при использовании не верхом
Зазубренное копьё	сила+d6+1	2,5	250	защита +1, позволяет выполнять уловки на дальности 1, двуручное, см. описание
Копьё	сила+d6	2,5	200	одноручный хват: позволяет выполнять уловки на дальности 1; двуручный хват: защита +1
Лунный клинок	сила+d8	6	400	монашеское оружие, позволяет выполнять уловки на дальности 1, двуручное
Посох	сила+d4	4	10	монашеское оружие, защита +1, позволяет выполнять уловки на дальности 1, двуручное, см. описание
Посох чернокнижника	сила+d4	4	500	защита +1, позволяет выполнять уловки на дальности 1, двуручное, см. описание, редкость
Шепчущий посох	сила+d4	4	400	монашеское оружие, защита +1, позволяет выполнять уловки на дальности 1, двуручное, см. описание

Таблица дистанционного оружия

Тип	Дистанция	Урон	Цена	Вес	МС	Примечания
Амазонский шакрам	6/12/24	сила+d6	900	2	d8	ББ 2, см. описание
Атлатль	особая	—	200	1	d6	ПЗ 1, см. описание
Боевая сеть	1/2/4	особый	50	2	d6	см. описание
Дротик	6/12/24	сила+d4	100	0,5	—	см. описание
Духовая трубка	5/10/20	особый	50	0,5	-	см. описание
Копьё	3/6/12	сила+d6	200	1,5	d6	при использовании в ближнем бою — см. «Древковое оружие»
Лук	12/24/48	2d6	250	1,5	d6	
Нож/кинжал	3/6/9	сила+d4	25	0,5	—	
Отрезанная голова	4/8/16	сила+d4	200	1	—	см. описание
Праща, боевая	8/16/32	сила+d6	100	0,5	d6	
Праща, охотничья	4/8/16	сила+d4	10	0,5	—	
Составной лук	12/24/48	2d6	500	2,5	d8	ББ 1
Валкский составной лук	15/30/60	2d6+1	300	3	d8	ББ 1, см. описание
Топор, метательный	3/6/12	сила	75	1	—	
Шакрам	4/8/16	сила+d4	100	0,5	—	см. описание

Таблица боеприпасов

Тип	Вес	Цена	Примечания
Камень для пращи	1/20	1/20	камни можно найти, не тратя денег, пройдя проверку *внимания* и затратив d10 минут
Снаряд для пращи, полый	1/6	5	–2 к проверкам *стрельбы*, см. описание
Снаряд для пращи, свинцовый	1/10	1/2	ББ 1
Стрела	1/10	1/2	—

Таблицца щитов*

Тип	Защита	Броня	Вес	Цена	Примечания
Малый щит	защита +1	—	4	25	
Средний щит	защита +1	-/+2	6	200	
Дикарский щит	защита +1,	-/+2	6	250	см. описание
Большой щит	защита +2	-/+2	10	300	

*Щит защищает только от фронтальных атак и атак слева (для персонажа-правши). Если персонаж со щитом подвергается дистанционной атаке с защищённой стороны, осуществите проверку *урона*, но прибавьте модификатор *брони*, предоставляемый щитом, к *стойкости* персонажа.

Таблица брони

Тип	Броня	Вес	Цена	Примечания
Набедренная повязка	0	—	0	см. описание
Наруч гладиатора	0	2,5	100	защита +1, сила+d4, см. описание
Лёгкий доспех*	+1	8	50	закрывает торс, руки и ноги
Лёгкий корслет	+1	3,5	30	закрывает торс
Лёгкие наручи/поножи	+1	2	10	закрывает руки/ноги
Средний доспех*	+2	12	300	закрывает торс, руки и ноги
Средний корслет	+2	6,5	200	закрывает торс
Средние наручи/поножи	+2	3	50	закрывает руки/ноги
Тяжёлый доспех*	+3	30	800	закрывает торс, руки и ноги
Тяжёлый корслет	+3	17	400	закрывает торс
Тяжёлые наручи/поножи	+3	6,5	200	закрывает руки/ноги
Шлем, открытый	+3	2	75	закрывает голову в 50% случаев
Полудоспех	особая	–25%	–25%	см. описание
Усиленный доспех	особая	+50%	+50%	см. описание, редкость

*Может также быть приобретён в качестве полудоспеха или усиленного доспеха

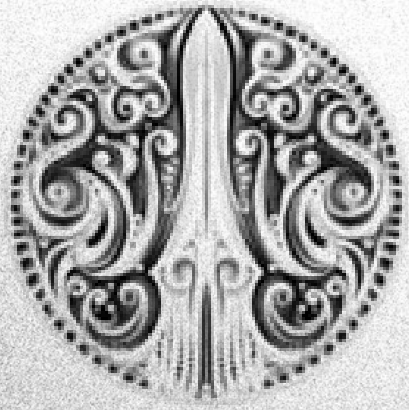
Таблица обычных вещей

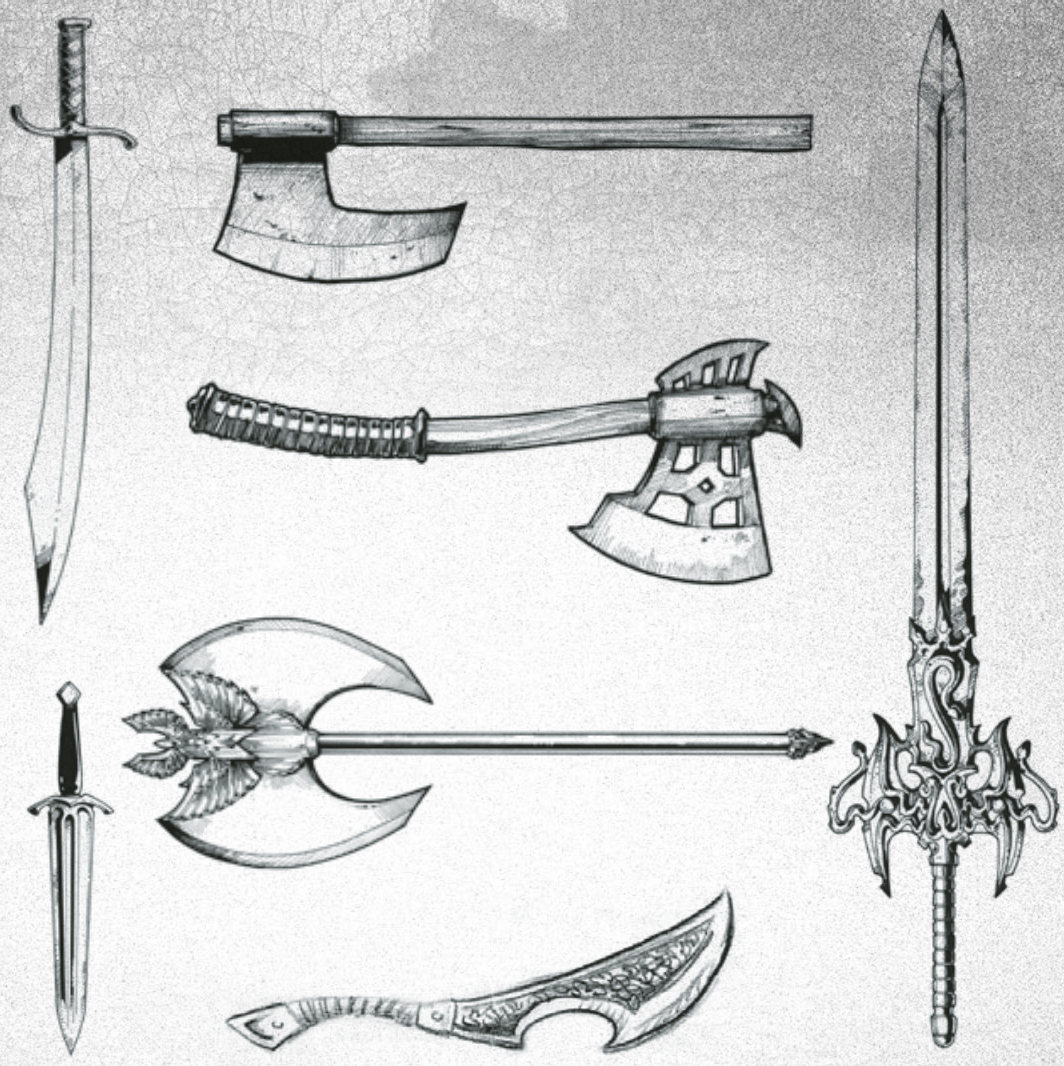
Вещь	Цена	Вес	Примечания
Снаряжение искателей приключений			
Инструменты оружейника	100	5	
Кольцо отравителя	300	—	редкость
Набор целителя	50	1,5	
Отмычки	200	0,5	
Очищенный лотос	50/ПС	—	редкость
Эссенция лотоса	200/ранг	—	редкость
Сума для лотоса	100/ранг	—	
Тигриные когти	200	1	редкость
Шёлковая верёвка (20 метров)	50	0,5	редкость
Животные и сбруя			
Лошадь, дешёвая	150	—	
Лошадь, обычная	300	—	
Лошадь, хорошая	750	—	редкость
Седло, обычное	10	—	

Вещь	Цена	Вес	Примечания
Седло, дорогое	200	—	
Ловчая птица	500	—	редкость
Броня для ловчей птицы	200	—	+1 к *броне*, для ловчей птицы
Когти для ловчей птицы	200	—	+1 к урону, для ловчей птицы
Боевой буйвол	Не продаётся	—	редкость
Мул или осёл	100	—	
Степной пони	500	—	редкость
Особое			
Лаборатория алхимика	1500/300	25	редкость

Таблица транспорта

Транспорт	Уск/ПС	Стойкость	КиП	Цена	Примечания
Колесница (2 лошади)	5/15	8	1+1	1К+	
Колесница, боевая (2 лошади)	5/10	8+2	1+1	3К+	
Серпоносные колёса	—	—	—	+1К	см. описание
Телега	1/5	8+2	1+6	500	
«Амазонский ястреб»	2/16	11+4	8+10	80К	тяжёлая броня
Вёсельная лодка	1/2	6+2	1+3	500	
Небольшое торговое судно	2/10	11+2	4+10	20К	
Крупное торговое судно	2/8	11+4	8+10	80К	
Трирема	2/8	15+4	20+100	150К	тяжёлая броня





Оружие

Амазонский шакрам

Шакрам (см. ниже) полуметрового диаметра, с краёв которого выдаётся несколько металлических шипов. Это крайне опасное холодное оружие, а если у вас хватит сил его метнуть, может наносить и огромный урон на расстоянии. Это старинное оружие гладиаторов, которое раньше называли шипованным шакрамом — но теперь он повсюду известен как амазонский. Это название происходит из времён аскайского восстания: одну из первых сестёр-владычиц, гладиатора Илению, всегда изображают с шипованным шакрамом, так что считается, что это было её излюбленное оружие. Поэтому такое оружие выдают только высокопоставленным аскайским амазонкам (необходима черта *аристократ*). Если амазонка видит амазонский шакрам в чьих-либо руках помимо аскайской знати, она получает –4 к проверкам по *таблице реакции персонажей*. За пределами острова амазонок это — редкость.

Атлатль.

Атлатль, или копьеметалка — это хитрое устройство, благодаря которому с помощью принципа рычага можно метать дротики и копья на потрясающие дистанции и с невероятной силой. Атлатль состоит из куска дерева или кости

длиной с предплечье метателя с выемкой или зарубкой для метательного снаряда. Метатель держит оружие за противоположную выемке часть и запускает снаряд движением плеча и запястья. В терминах системы атлатль придаёт метателю черту *сильная рука*. Если у метателя уже есть эта черта, эффект увеличивается, и *дистанция* вместо 50% возрастает на 100%.

Кроме того, при определении урона считается, что *сила* метателя на ступень выше. Правильно и ровно поместить дротик — дело долгое, отсюда увеличенный срок перезарядки. За пределами Саванны слоновой кости и «зелёного пояса» атлатли — редкость.

Боевая сеть

Эта тяжёлая сеть, к которой обычно цепляют металлические крючки и грузики, — оружие гладиаторов. Она даёт +2 к проверкам *захвата*. Обычно боец держит в рабочей руке трезубец (рассматривается как копьё), а второй бросает сеть.

Буйвольное копьё

Тяжёлое копьё с бронзовым наконечником. С ним наперевес атакуют врагов грозные наездники на буйволах из Саванны слоновой кости. Для боя в пешем строю оно довольно громоздко и требует двух рук.

Валкский составной лук

Основное оружие кочевников-валков. Такой лук с двумя выгнутыми плечами, сделанный из кости, дерева и сухожилий — лучшее в известном мире дистанционное оружие. Юные воины собственноручно мастерят для себя луки, обычно под присмотром родственников, искушённых в этом ремесле. Валкский лук мощнее и дальнобойнее любых других составных луков. Его невозможно купить, а потерять лук — значит, покрыть себя позором (–2 к *харизме*), хуже этого может быть только потерять коня. За пределами земель валкских племён такие луки всегда редки. Указанная в таблице цена — только для персонажей-валков, и она подразумевает не готовое оружие, а материалы для изготовления. Валки никогда не продают луки, а чтобы купить такое оружие у третьей стороны, придётся заплатить тройную цену. Начать игру с валкским составным луком может только герой-валк.

Духовая трубка

Полая трубка до метра длиной, из которой пускают небольшие дротики. Они слишком малы, чтобы нанести какой-либо серьёзный урон, и обычно с их помощью жертву поражают ядом или иной эссенцией лотоса. Чтобы отравить человека, достаточно простой царапины. Поэтому для того, чтобы впрыснуть яд цели, не носящей брони, достаточно проверки *стрельбы* и не требуется проверка *урона*. Против цели в броне (*броня* +1 или более) необходим *прицельный выстрел (–4)*, чтобы попасть по неприкрытой бронёй коже, но проверка *урона* так же не требуется.

Железные кулаки

Это определение включает кастеты, цестусы, печально известные слоновьи бивни, которыми пользуются синтарийские гладиаторы, и другое подобное оружие для кулачного боя. В эту же категорию попадает особое оружие, которым пользуются в кулачном бою монахи, например, металлические чётки (в этом случае предмет считается монашеским оружием). Оружие для кулачного боя наносит смертельный урон.

Зазубренное копьё

Этим воистину дьявольским оружием, обычно с костяным или каменным наконечником, пользуются курганники. Оно ломается, если владелец сталкивается с *осложнением* (1) при проверке *драки* или *метания*. За пределами страны курганов это — редкость.

Калдейский кинжал

Эти тонкие волнистые кинжалы производят только в Калдее. Они имеют религиозное значение и обычно применяются для жертвоприношений и других ритуалов. А ещё это коварное и удобное оружие, которым отлично можно парировать вражеские удары. Столь тонкое лезвие выковывают только из железа или более прочного металла, в противном случае оно сломается. На клинках всегда выгравированы мистические символы власти и молитвы тёмным калдейским богам. В руках персонажа с *мистическим даром (чернокнижие)* или чертой *жрец (поклоняющийся злому божеству)* калдейский кинжал обладает *бронебойностью* 1. Это редкость.

Копьё

Сюда, помимо копий, входят трезубцы и другое подобное оружие. Копьё можно использовать одной рукой, чтобы поразить противника на большем расстоянии, или держать двумя руками для лучшей защиты.

Лообанский меч

Этот богато украшенный меч — типичное оружие монахов-воителей из Лообана. Он выкован из особо гибкого металла и идеально подходит для парирования ударов. За пределами Лообана это особая редкость, и чтобы найти такой меч, необходимо пройти проверку *уличного чутья* со штрафом –4 вместо обычного –2.

Лунный клинок

Посох, оканчивающийся длинным лезвием в форме полумесяца. Это элегантное оружие, нечто среднее между копьём и алебардой, иногда называют «клинком девы». Причина этого в западных странах неизвестна.

Отрезанная голова

Одна из самых омерзительных привычек курганников — отрезать павшим врагам головы. Эти трофеи затем мумифицируются, и в них втыкают несколько металлических шипов, превращая голову в шипастый шар, который раскручивают на верёвке прежде, чем метнуть. Таким образом курганники сеют страх в сердцах врагов. При попадании отрезанная голова не только наносит цели *урон*, но и позволяет метателю пройти против неё *поединок воли* (*запугивание, свободное действие*). К счастью, за пределами страны курганов, где такое оружие — обычное дело, его не найти.

Палица

Это страшное оружие представляет собой тяжёлую дубину, усиленную острыми кусками дерева, камня или металла. В нужных руках она не уступает по эффективности секире, но дешевле в изготовлении и при этом тяжелее. Обычно палицы встречаются у воинов из Саванны слоновой кости, самых примитивных курганницких кланов и у нандалов.

Перчатка отравителя

Плотная кожаная перчатка, поверхность которой обычно покрыта ядом. Перчатку используют, чтобы поразить жертву зельем из лотоса, дотронувшись до неё. Когда персонаж в перчатке проводит *атаку касанием,* он считается вооружённым, что позволяет получить преимущество над безоружным противником.

Посох

Длинная деревянная палка — самое скромное оружие, какое только можно представить. Учитывая его длину, в «Варварах и чудовищах» считается, что у владельца посоха — два отдельных предмета оружия, каждый из которых наносит урон *сила*+d4. Это значит, что он может дважды атаковать посохом, один раз ведущей рукой и второй раз неведущей, в соответствии «Дневником авантюриста», но в этом случае теряет преимущество +1 к защите.

Посох чернокнижника

Эти странной формы посохи обычно причудливо украшены. Навершия некоторых из них выполнены в форме черепа, украшены драгоценными камнями и странными амулетами. Каждый посох изготавливается особым образом (например, из ветки древнего дуба, пропитанной кровью девственницы в безлунную ночь), что обуславливает крайне высокую цену. Когда персонаж покупает такой посох, игрок должен придумать для оружия предысторию. У посоха есть небольшая магическая сила: когда им пользуется персонаж с *мистическим даром (чернокнижие)*, прикосновение посохом (+2 к *драке*) позволяет применять заклинания с дистанцией касание, как если бы маг дотронулся до цели голыми руками. Посох чернокнижника может быть короче, в этом случае он называется жезлом (в рамках правил рассматривается как дубинка).

Праща, боевая

Это оружие — удлинённая версия обычной охотничьей пращи. Боевая праща требует большей силы чем обычная, но в руках умелого бойца она может оказаться смертоноснее лука.

Составной лук

Составные луки обычно делают из нескольких слоёв дерева и сухожилий. Они мощнее обычных луков, известных в западных странах. Составные луки появились как попытка цивилизованных народов скопировать оружие валков, но с этим традиционным оружием степных кочевников им не сравниться. Это редкость во всех Вотчинах, кроме Экула, Валкхейма и Зандора.

Трёхсекционный цеп

Это своеобразное оружие представляет собой три бруска из крепкого дерева, соединённые двумя цепями. Изначально это был крестьянский инструмент, которым молотили зерно, однако монахи нашли ему боевое применение.

Шакрам

Шакрам — плоское кольцо, от двенадцати до тридцати сантиметров диаметром, с острой кромкой. Обычно изготавливается из металла, но применяются также кость или полированное дерево. Женщины из Саванны слоновой кости часто носят гравированные шакрамы в качестве браслетов — таким образом, у них всегда есть оружие против нежеланных ухажёров. Обычно шакрам используется как метательное оружие, но им можно сражаться и в рукопашном бою со штрафом –1 к проверкам *драки*. Умелый боец способен метнуть шакрам по дуге и поразить противника, находящегося за углом или частично укрытого. Поэтому когда шакрам использует персонаж с навыком *метания* d8 или более, он может игнорировать до 2 пунктов *модификатора укрытия*, поскольку диск поражает цель с другого направления. За пределами Саванны слоновой кости и «зелёного пояса» шакрам — редкость.

Шепчущий посох

Этим необычным оружием пользуются только умелые монахи. Это боевой посох, на концах которого вырезаются два отверстия. При быстром движении посох издаёт необычный звук, напоминающий шёпот. Мастера боя посохом (необходим навык *драки* d8+ или черта *монах (воинствующий)*) способны производить интенсивный и пронзительный звук, парализующий противников. Это считается *уловкой (смекалка)*, действующей на все цели в пределах *малого шаблона*, в центре которого находится боец с посохом.

Боеприпасы

Снаряд для пращи, свинцовый

Металлические снаряды исключительно смертоносны, поскольку при ударе деформируются, не теряя импульса.

Снаряд для пращи, полый

Эти особые снаряды делают из очень тонкой керамики, и внутрь помещается одна доза зелья из лотоса. Таким образом можно с большого расстояния поразить врага снарядом с ядом. Полые снаряды производят только в Гизе и выдают «красным пращникам», отборному отряду наёмников, охраняющих Город алхимиков. Крупный размер снарядов обычно снижает точность (–2 к проверкам *стрельбы*). Полые снаряды — редкость. Одна проверка *уличного чутья* позволяет достать набор из пяти штук.

Броня

Доспехи можно купить полным комплектом (это быстрее) или по частям, если игроки желают более детально выбрать снаряжение для героев. Обычно сумма частей по цене и весу аналогична готовому комплекту.

Дикарский щит

Жители Саванны слоновой кости обычно раскрашивают щиты и рисуют на них лики демонов, или даже украшают скальпами врагов. Кто-то использует шкуры самых свирепых зверей, на которых охотятся саванники (обычно львов или носорогов). Воин из саванны может выбрать раскраску для щита. Она даёт преимущество +1 к проверкам на выбор: *запугивание*, *провокация* или *убеждение*. Модификатор выбирается при изготовлении щита. За пределами Саванны слоновой кости и «зелёного пояса» это редкость.

Лёгкий доспех

Самый в настоящий момент распространённый в Вотчинах Моря Ужаса тип доспехов. Эта обширная категория включает кожаную броню, одеяния гладиаторов, валкские кирасы из варёной кожи и многое другое.

Набедренная повязка

Небольшая повязка из ткани или меха животного, которая не защищает ничего, кроме достоинства. Она допускает применение черты *герой/героиня в одной тряпице*.

Наруч гладиатора

Этот предмет изготавливается из бронзы или прочной кожи. Он состоит из закруглённых металлических пластин, скреплённых внахлёст и затянутых кожаными ремнями, и должен защищать одну из рук бойца, обычно более слабую. Это отличительный знак многих гладиаторов, особенно трикарнийских, из-за чего наруч иногда называют «трикарнийской перчаткой». Другое название — «рука Горданы» — обусловлено тем, что из практических соображений наручи гладиатора обычно изготавливают из ровно четырнадцати хитро соединённых металлических частей, и легенда гласит, что каждая из них символизирует один из слогов тайного имени жестокой трикарнийской богини.

В терминах игровой механики наруч даёт +1 к *защите*, и им можно атаковать так же, как «железными кулаками». В руку, на которую надет наруч, нельзя взять щит, также нельзя прикрыть её другой бронёй.

Наруч допускает применение черты *герой/героиня* в одной тряпице. Вне арен и мест, где проходят гладиаторские бои, это редкость.

Полудоспех

Чтобы не таскать большой вес или просто сэкономить деньги, многие воины предпочитают урезанную версию доспеха — например, только переднюю часть кирасы, или доспех, который защищает лишь части тела, не прикрытые щитом. Такая практика распространена у гладиаторов. Полудоспех стоит и весит на четверть меньше стандартного, но если противнику удаётся попадание с *подъёмом*, *броня* персонажа считается на 1 пункт меньше. В качестве полудоспеха можно приобрести только полный комплект брони.

Средний доспех

В Вотчинах Моря Ужаса существует столько вариантов доспехов, что перечислить их все просто невозможно, поэтому здесь используется широкое определение. Средний доспех обычно состоит из слоя кожи, плотной ткани или, реже, дерева, покрытого металлическими — обычно бронзовыми — пластинами или дисками. Это самая распространённая среди профессиональных солдат броня.

Тяжёлый доспех

Это полностью металлическая броня — обычно бронзовая или железная. Она входила в стандартную экипировку «железных фаланг» и другой тяжёлой пехоты, но сегодня ими практически не пользуются: тяжёлые доспехи дороги, а чтобы носить такую броню, не падая под её весом, необходимы долгие тренировки (см. черту *подготовка гоплита*). Это редкость.

Усиленный доспех

У доспехов могут быть дополнительные защитные слои, пластины и т. п. Такая броня стоит дороже и более громоздкая, но у неё есть свои преимущества. Если у персонажа нет черты *кругом броня*, то он может один раз бесплатно воспользоваться этой чертой. При этом броня изнашивается по обычным правилам. Возможность ещё раз бесплатно использовать эту черту восстанавливается, только если проверка *ремонта* при починке доспехов проходит с подъёмом, в противном случае она теряется навсегда.

Персонаж, у которого уже есть черта *кругом броня*, получает от усиленного доспеха большее преимущество. В первый раз, когда персонаж задействует эту черту, то ничего не теряет, и значение *брони* не уменьшается. Каждое последующее использование происходит по обычным правилам. Как и в описанном ранее варианте, если проверка *ремонта* при починке доспехов проходит с подъёмом, возможность использовать черту без потерь восстанавливается.

В качестве усиленного доспеха можно приобрести любой полный комплект брони. Это редкость. Доспех не может быть одновременно и усиленным, и полудоспехом.

Заметки героя: качество материала

Наука металлургии в Вотчинах Моря Ужаса до сих пор находится в зачаточном состоянии, и многие народы изготавливают инструменты и оружие из примитивных материалов.

Самые распространённые, в порядке убывания прочности: сталь (см. ниже), железо, камень, кость, дерево.

Железное оружие и доспехи распространены только в Железной империи (Фабертерра, Синтария и Зандор). В других странах это редкость, продающаяся по двойной цене.

Шире всего в Вотчинах распространена бронза. Только в стране каледов, Буйных джунглях и Саванне слоновой кости она считается редкостью и стоит вдвое дороже.

Персонаж, купивший предмет из более слабого материала, чем обычно используется в этой стране (например, бронзовый кинжал в Фабертерре), платит на 20% меньше.

Использование оружия различного уровня прочности подчиняется следующему правилу: когда боец сталкивается с осложнением *(1) при проверке* драки *против врага с более прочным оружием, щитом или латами, то менее прочное оружие ломается. Ведущий не должен злоупотреблять этим правилом; его следует применять, только если это логично вписывается в сюжет.*

Заметки героя: волшебство стали

Сталь (на самом деле железо с высоким содержанием углерода) — волшебный металл «Варваров и чудовищ». Когда империя находилась на пике, сталь в небольших количествах производили жрецы-кузнецы Гулиана. Но в наши дни технология выплавки стали утрачена во многом потому, что в очень немногих кузнях можно добиться требуемой температуры. Поэтому стальные предметы — это сокровища и желанные трофеи.

Стальное оружие получает бронебойность *2, доспехи получают +1 к* броне *и весят на 25% меньше. Они практически бесценны. В качестве общей рекомендации, если герою удастся найти выставленные на продажу стальные оружие или доспехи, они будут стоить в 10–20 раз дороже стандартных.*

Обычные предметы

Инструменты оружейника

Набор основных кузнечных инструментов, используемых в том числе при ремонте доспехов. При попытках залатать броню без этих инструментов на проверки *ремонта* налагается штраф –2.

Кольцо отравителя

В этом кольце есть полость, в которой хранится одна доза алхимической субстанции и которую можно открыть лёгким нажатием или другим ловким движением. Оно даёт +2 к проверкам *маскировки*, связанным с подсыпанием или подливанием яда. Кольца — наиболее распространённая форма, но для той же цели могут быть созданы другие предметы, дающие такое же преимущество. Кольца отравителя — редкость.

Лаборатория алхимика

Это хорошо оснащённая лаборатория, работая в которой, персонаж получает +2 к проверкам *секретов лотоса* при изготовлении эссенции. Первое значение цены означает покупку, второе — трёхдневную аренду. Указанный вес — вес всего оборудования. Лаборатория алхимика — редкость.

Набор целителя

В зависимости от культуры происхождения целителя и того, что он из себя представляет, в набор могут входить перевязочные материалы и примитивные хирургические инструменты, а могут — высушенные листья и амулеты (удачи с этим!). При попытках вылечить *ранение* без этого базового снаряжения на проверки *лечения* налагается штраф –2.

Отмычки

Необходимейший инструмент для любого приличного вора. При попыткпх взломать замок без отмычек на проверки *взлома* налагается штраф –2.

Очищенный лотос

Порции готового к применению лотоса. Знаток лотоса может использовать одну порцию вместо траты *пункта силы*. Обычно они продаются наборами по 2d6 порций. Это редкость.

Эссенция лотоса

Зелье, заряженное силой секретов лотоса. Всегда редкость, и ведущий может на собственное усмотрение ограничивать доступность таких субстанций.

Сума для лотоса

Сума, в которой каждый знаток лотоса носит всё необходимое для приготовления зелий. Персонаж с мистическим даром (секреты лотоса) получает суму бесплатно, и её нужно покупать только в случае, если герой потеряет свою в ходе приключения и захочет получить новую.

Тигриные когти

С помощью этих необычных крючьев жализарские воры взбираются на стены. Когти дают +2 к проверкам *лазания*, а также считаются «железными кулаками». Тигриные когти — редкость.

Шёлковая верёвка

Ещё один рабочий инструмент опытного грабителя, очень лёгкая и крайне прочная верёвка. Такие верёвки плетут из шёлка или других экзотических материалов, например, из женских волос. Везде, кроме Жализара, это редкость.

Животные

Боевой буйвол

Могучий буйвол, выдрессированный как боевое ездовое животное (см. характеристики на стр. 129). Найти буйволов можно только в Саванне слоновой кости, и они не продаются. Владеть таким могучим зверем может лишь герой с чертой *наездник на буйволе*.

Ловчая птица

Древний обычай брать ловчих птиц на охоту или даже в битву был известен ещё во времена Керонской империи. В Вотчинах Моря Ужаса для этой цели используют различных птиц, таких как ястребы, гигантские вороны и некоторые виды стервятников.

Броня для ловчей птицы

Лёгкая, но прочная сбруя, прикрывающая горло и грудь птицы и дающая небольшую защиту.

Когти для ловчей птицы

Эти миниатюрные острые металлические когти прикрепляют к собственным когтям птицы, что позволяет ей наносить больший урон. Ловчих птиц с рождения приучают пользоваться такими «перчатками».

Лошадь, дешёвая

Такие лошади обладают характеристиками обычных, но по решению ведущего либо их *выносливость* снижается на одну ступень, либо они получают –2 к *шагу*, либо приобретают один *изъян*. Чтобы определить, что перед ним дешёвая лошадь, персонаж должен пройти проверку *верховой езды*.

Лошадь, обычная

Лошадь, пригодная для верховой езды, описанная в базовых правилах «Дневника авантюриста».

Лошадь, хорошая

Достойное создание — это может быть боевой конь или обычная лошадь с *шагом* +2, увеличенной на одну ступень *выносливостью* или полезной *чертой*.

Степной пони

Покрытый густым мехом уродливый пони из разводимой валками породы. Но пусть он не симпатичен, степной пони невероятно выносливо (см. характеристики на стр. 139). За пределами занятых валками земель это редкость.

Транспорт

За исключением кораблей амазонок (см. ниже), все корабли Вотчин Моря Ужаса предназначены для прибрежного плавания. Если корабль вынужден идти в открытом море, на проверки *судовождения* налагается штраф –2. Островной народ амазонок — умелые моряки, создавшие особый парусник, способный без проблем плавать в открытом море. За исключением амазонок, лишь немногим морякам известно, как правильно управлять таким кораблём.

«Амазонский ястреб»

Обычный боевой корабль амазонок — длинный, узкий и с пониженной осадкой, что позволяет ему идти по мелководью, например, по рекам. Носу придаётся окраска в виде птичьего оперения, и его украшает фигура хищной птицы. «Амазонские ястребы» отличаются высокой манёвренностью, не получают штрафов в открытом море, а в обычных условиях дают кормчему +1 к проверкам *судовождения*.

Галера

Крупнейший в Вотчинах Моря Ужаса корабль, движимый вёслами. Самые распространённые — триремы, названные так, поскольку вёсла на них расположены в три ряда. Галеры широко распространены, и их команды в основном состоят из невольников. Самыми внушительными галерными флотами обладают Трикарния и Синтария, за ними следуют Калдея и Кирос. На многих галерах установлены катапульты, баллисты и тому подобное вооружение.

Колесница

Быстрое транспортное средство, на котором катается для развлечения богатая знать, ездят имперские курьеры и те, кому необходимо путешествовать с большой скоростью.

Колесницу обычно тянет пара лошадей, но также запрягают четвёрки, шестёрки, а в гонках на арене даже восьмёрки. Колесница, запряжённая шестью или более лошадьми, теряет в манёвренности (–1 к проверкам *вождения*). У колесницы, запряжённой восьмёркой лошадей, значение *ускорения* удваивается. Лошади в стоимость колесницы не входят, их необходимо покупать отдельно.

Колесница, боевая

Колесница, созданная для битвы. Ей управляет колесничий, а рядом есть место для второго человека, обычно лучника или пращника. Боевые колесницы подчиняются тем же правилам, что и обычные, но в них не запрягают больше четырёх лошадей. Если лошадь, везущую колесницу, убивают, возница должен немедленно пройти проверку по *таблице потери управления*.

К дистанционным атакам с колесницы применяется модификатор за *неустойчивую опору*, однако, если возница обладает и чертой *твёрдая рука*, и чертой *колесничий*, то действие его черты *твёрдая рука* распространяется и на стрелка. Боевые колесницы применяются в основном Синтарией и Киросом; также ими пользуются курганники, запрягающие вместо лошадей козлов.

Серпоносные колёса

Колесницу можно оснастить парой серповидных лезвий. На поле боя любая цель, оказавшаяся на соседней клетке от колесницы, получает 2d8+1 урона, если провалит проверку *ловкости*. При использовании правил погони серпоносная колесница получает +4 к помехам (см. ниже), хотя в действительности она бы только поцарапала вражескую колесницу.

Телега

Обычная крестьянская телега. Карета для аристократа обладает теми же параметрами, но стоит дороже.

Торговое судно

Самый распространённый тип корабля, используемый по всему миру. Обычно у них косые паруса («латинского» типа).

Манёвр для погони: помеха

Водитель в качестве действия может попытаться отвлечь или даже протаранить другое участвующее в погоне транспортное средство, над которым обладает преимуществом. «Проявления» могут быть самыми разными, но в любом случае это встречная проверка параметра маневрирования *с обычным штрафом за дистанцию (допускаются* совместные проверки*). В случае успеха цель получает штраф –2 к своей следующей проверке параметра* маневрирования*. При подъёме цель получит урон от столкновения с препятствием (см. «Дневник авантюриста», Транспортные средства).*

Руководство ведущего

Глава 6:
Ведение игры в «Варваров и чудовищ»

Эта и последующие главы содержат советы и подсказки для ведущего. Игрокам не следует читать дальше, а не то нечистые боги покарают их слепотой!

Создаём атмосферу

«Варвары и чудовища» — мир меча и магии, заметно отличающийся от стандартных миров эпического фэнтези. Здесь приведены ключевые особенности этого мира.

Разухабистое чтиво

Герои с голой грудью бросаются на мерзких многоглазых тварей! «Варвары и чудовища» — игровой мир, авторы которого вдохновлялись фэнтези-боевиками с крутыми героями, каких не бывает в жизни. Мир должен быть ярким и пёстрым.

Героическая история

В таких мирах персонажи должны быть крутыми, опасности — страшными, а награды — соответственно щедрыми. Герои не могут обнаружить маленькую гоблинскую пещерку и откопать там дюжину медных монеток. Вместо этого они крадутся по древнему храму с покрытыми мхом стенами, где похожие на лягушек последователи забытого бога охраняют золотого идола таких размеров, что хватило бы заплатить выкуп за попавшего в плен царя! Идол может стоить хоть десять тысяч лун, это неважно — всё равно герои прогуляют почти все сокровища в кабаках, так что незачем жадничать.

Мир без прикрас

«Варвары и чудовища» — суровый мир. Не миндальничайте с героями: попасть в рабство, получить удар в спину, лишиться всего имущества — обычное дело.

Ужасающая магия

В «Варварах и чудовищах» нельзя просто купить у ближайшего кузнеца магический меч. Магия существует, но она сокрыта, её редко полностью понимают и, самое главное, магии нельзя безоглядно доверять. Даже умелый чернокнижник должен внутренне содрогаться, когда призывает существо из иного мира.

Не только сражения: погони

Драться с чудовищами в мире меча и магии — дело важное, но не следует этим злоупотреблять. В истории-боевике можно заняться и множеством других интересных вещей. Вспомните фильмы: сцены настоящих боёв занимают лишь малую часть сюжета, но за героями всё время гонятся враги, персонажи рискуют свернуть шею, перебегая по шатким мостикам, пытаясь удрать от существ, которых невозможно победить, или гонятся за неуловимыми ловкими ворами по городским крышам.

«Дневник авантюриста» предлагает отличные правила для разыгрывания погонь. Воспользуйтесь ими, чтобы приправить историю адреналином для игроков.

Не только сражения: исследование мира

Множество мест, куда заглянут герои, крайне опасны: храмы, полные ловушек, глубокие джунгли, безжалостные пустыни, леса, по которым бродит нечисть, и тому подобное. Многим игрокам понравится изучать эти места и узнавать их тайны, и иногда отыскать в заброшенном краю воду и еду или своими умом и хитростью избежать смертельной ловушки может быть приятнее, чем порубить монстра мечом и истыкать стрелами.

Не только сражения: взаимодействие

Мир не состоит из одних только воинов и тех, кто продаёт им оружие. Герои должны в каждом приключении встречать хотя бы одну интересную личность. И помните: у этих персонажей есть свои чувства и мотивы. Например, если князь нанимает героев, чтобы те покончили с разбойничьим главарём, он совсем не обрадуется, когда группа возвратится с отрубленной головой преступника, и окажется, что главарь на самом деле был сыном князя, порабощённым злыми чарами. Князь может приговорить героев к смерти — вот и неожиданный поворот для приключения.

Персонажи в мирах меча и магии тяготеют к крайностям: злобный тиран предельно злобен, очаровательная куртизанка невероятно обольстительна, а воин-мститель помешан на своей мести.

Кроме того не забывайте о прошлом героев: порой персонаж ведущего, пришедший из их предыстории, может быть очень полезен для сюжета.

Точно так же не забывайте вводить персонажей ведущего, которых игроки придумывают во время событий после приключений. А если вы полагаете, что игроки достаточно ответственны, то дайте им немного поуправлять этими персонажами.

Битва! Битва! Битва!

Когда разражается битва, она должна быть интересной. Даже если вы не пользуетесь миниатюрами (хотя мы настоятельно рекомендуем ими пользоваться), попытайтесь привнести в каждое сражение какой-нибудь неожиданный ход.

Бои не должны происходить в пустом бесцветном пространстве. Пусть игроки придумают предметы обстановки, которые дадут героям выполнить какой-нибудь потрясающий трюк, но и сами всегда старайтесь включать в сцену что-нибудь, что вдохновит игроков. Например, если сражение идёт в развалинах посреди джунглей, пусть там будут лианы, с помощью которых персонажи могут прыгнуть, и наполовину сломанные колонны, чтобы обрушивать их на противника. Будьте открыты для идей, которые предлагают игроки, и не скупитесь на фишки, если это поможет игре оставаться зрелищной.

Также помните, что не во всяком бою следует побеждать, и не каждая победа достигается грубой силой. Некоторые чудовища могут быть неуязвимы, а героям следует найти слабое место или придумать, как их обхитрить.

Минимализм

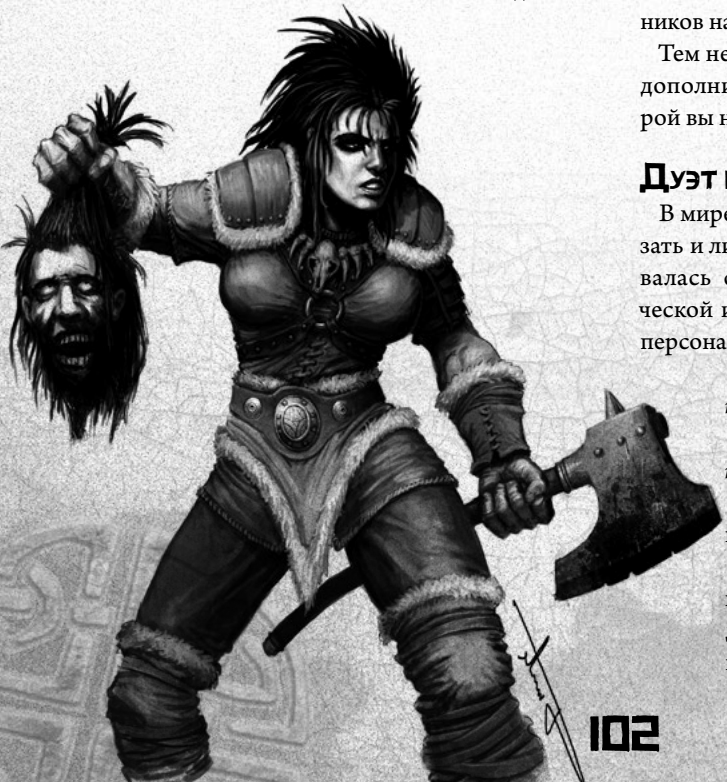
Сценарий не обязательно должен заключаться в спасении целой страны или уничтожении грозного демона. У иных хороших историй очень

скромная завязка, ограниченное место и время действия. Предположим, герои останавливаются на постоялом дворе в далёком от городов краю. Один из героев разговорился с мальчишкой, работающим на конюшне. Во время ужина герои слышат жуткий вопль из конюшни. Хозяин, гости и герои бегут на крик и обнаруживают, что несколько прогнивших досок сломались, и под ними оказался старый колодец, куда мальчишка упал. Никто не знал об этом колодце. Мальчик ушибся, но он жив. Герои собираются спустить верёвки и спасти его, но вдруг парень кричит от ужаса. Что происходит там внизу, в темноте?

Это простая ситуация без особого размаха, которая, однако, может оказаться интересной.

Нелинейность

Нет ничего скучнее, чем снова и снова разыгрывать одно и то же приключение. Если в прошлом сценарии герои сражались с валками, защищая деревню от налётчиков, не предлагайте игрокам ещё одну битву (если только в ней не кроется какой-то большой подвох), а попытайтесь придумать что-то совсем другое. Например, нападение валков успешно отбили, а следующее приключение начинается с того, что герои, покинув деревню, попали в засаду и оказались пленниками валкского вождя.



Чтобы покарать их за срыв планов, злобный вождь заковывает героев в цепи и, отобрав оружие и снаряжение, оставляет в старых развалинах у моря, которые каждый день затапливаются во время прилива. Злобно хохоча, вождь говорит им «прощайте» и ведёт воинов к деревне, чтобы наконец-то разгромить её. Героям нужно освободиться прежде, чем начнётся прилив, и поспешить назад, чтобы спасти деревню ещё раз.

Если вам кажется, что правило о накоплениях раздражает игроков, позвольте им сохранять после приключения все сокровища и покупать самое невероятное имущество, будь это торговое судно или имение в далёком краю, что совершенно изменит атмосферу игровой кампании.

Какой бы способ вы ни избрали, пусть игра не будет линейной.

Размер группы

Оптимальное количество игроков для настольной ролевой игры обычно от четырёх до шести и ведущий. Четвёрку игроков многие называют «идеальным» размером. Сценарии, предлагаемые в последующих выпусках серии, разработаны для группы из четырёх персонажей, но их можно легко отмасштабировать для большей или меньшей группы, так как число противников обычно указывается по типу «X разбойников на героя», где X — это число.

Тем не менее, особо малые группы требуют дополнительной подстройки, описание которой вы найдёте ниже.

Дуэт героев

В мире меча и магии могут хорошо себя показать и лишь двое персонажей. Чтобы игра оставалась сбалансированной, и при этом героической историей, если группа состоит из двух персонажей, попробуйте сделать следующее:

1. Герои получают на старте на 10 *пунктов опыта* больше (обычно 30).
2. Герои бесплатно получают черту *мы команда!*
3. Используйте правило героического выздоровления (см. стр. 103).

Если вы применяете эти правила в официальных сценариях, то при определении числа врагов считайте, что группа состоит из четырёх персонажей.

Волк-одиночка

Одинокий варвар — главный элемент многих историй в жанре героического фэнтези. Ведущий и игрок-одиночка даже вдвоём могут сделать неплохую игру при следующих изменениях правил:

1. Волк-одиночка получает на старте на 20 *пунктов опыта* больше (обычно 40).

2. Волк-одиночка в начале каждой игровой встречи получает дополнительную фишку.

3. Преимущество от объединения сил против волка-одиночки уменьшается вдвое (с округлением вниз).

4. Используйте правило поистине героического выздоровления (см. стр. 103).

Если вы применяете эти правила в официальных сценариях, то при определении числа врагов считайте, что группа состоит из трёх персонажей.

Альтернативные правила по выздоровлению

Следующие правила следует применять только в играх с подчёркнуто кинематографической стилистикой, или если размер группы очень мал.

Героическое выздоровление. После боя каждый герой может пройти проверку *выносливости* без модификаторов. При успехе он излечивает *ранение* (или снимает уровень *усталости*, на выбор игрока), при подъёме — два. Подразумевается, что персонаж просто отмахнулся от ранения. Это правило действует в дополнение к обычным проверкам *лечения*.

Поистине героическое выздоровление. Подобно *героическому выздоровлению*, но при провале персонаж излечивает *ранение*, при успехе — два, при подъёме — три. Только при критическом провале он не может излечить ни одного *ранения*.

Герои при смерти

Герои из мира меча и магии редко получают увечья, обычно они стремительно поднимаются на ноги. Чтобы игра сильнее походила на разухабистый боевик, воспользуйтесь следующими поправками к правилу о состоянии *при смерти*. Нижеследующее применимо только к *диким картам*.

Увечья — не навсегда. Когда все *ранения* залечены, сломанные кости восстанавливаются. Единственное исключение — если игрок сам соглашается, чтобы персонаж получил необратимое увечье. В таком случае в качестве компенсации он приобретает в начале нового приключения бесплатную *черту*, если это не выбивается из сюжета.

Ускоренное естественное выздоровление. Все временные промежутки для естественного выздоровления уменьшаются вдвое. Поэтому герой проходит проверку *естественного выздоровления* каждые два дня. Если вы применяете это правило, не забудьте, что оно относится и к соответствующим чертам: так, персонаж с чертой *дитя упыря* (проверка *естественного выздоровления* каждые два дня) при использовании этого правила будет проходить проверку каждый день.

Последние слова

Вотчины Моря Ужаса — место, где герои умирают с мечом в руках и проклятием на устах.

Когда герой оказывается *при смерти*, пусть он пройдёт проверку *выносливости*. Результат определяется по обычным правилам, и после этого игрок может выбрать одно из следующих действий. Учитывая их силу, прибегать к этим действиям каждый игрок может только один раз за игровую встречу.

Отомстите за меня, друзья! Герой может распределить все свои фишки (не менее одной) между союзниками, находящимися в пределах командного радиуса (обычно 5 клеток).

Перед смертью не надышишься! Даже если герою пришло время умереть, на одной только силе воли он способен действовать как обычно ещё один раунд, игнорируя все штрафы за *ранения*. В конце раунда герой теряет сознание или погибает, если предыдущая проверка определила ему такую судьбу.

Проклятие умирающего. Перед тем, как пасть, герой может обрушить на врага страшное проклятие. Если ведущий не решит иначе, оно представляет собой заклинание *ослабить параметр*, в качестве *сверхъестественного навыка* используется *характер* находящегося *при смерти* героя. Если герой и правда умирает, то получает +4 к проверке *характера*, а проклятие оказывается необратимым. Каждый герой может воспользоваться этой возможностью только один раз на каждом *ранге*.

Подстраиваем игровой мир

«Варвары и чудовища», если играть в них как они есть, представляют собой мрачный мир меча и магии, при этом последняя лишена эпического размаха. По желанию вы можете изменить стилистику в соответствии со вкусами и манерой игры вашей группы. Ниже приведено два примера того, что именно можно «подкрутить» в игровом мире.

Закон меча

Более «зубодробительный» режим для тех, кто любит сложную игру и мрачные сюжеты в стилистике ужаса. Основное различие — магия. Ни одному из персонажей игроков не позволено приобретать *мистический дар*. Магия — будь она доброй или злой — есть нечто столь отталкивающее и чуждое, что один только её вид может привести в ужас; каждый раз, когда герои наблюдают действие заклинания или другое сверхъестественное явление, они должны проходить проверку *храбрости*. В этом варианте игры черту *смелость* можно приобрести даже после создания персонажа.

Юмористическая игра

Это самый беззаботный вариант игры. В основном это касается игрового мира и общего подхода: злые персонажи не так уж и злы, а если уж они действительно злобные, то по глупым причинам. Имперцы — лентяи и снобы, варвары — шумные ребята, которые любят только пить и тискать женщин с дурной репутацией. Амазонки — тётки-истички, а волшебники — похотливые старые козлы.

С этими небольшими изменениями вы можете играть в «Варваров и чудовищ» как они есть или, по желанию, добавить несколько «глупых» черт, создающих атмосферу кампании, вроде перечисленных во далее.

Глупые черты

Ниже приведены примеры черт, которые следует применять только в юмористических играх. Нет нужды придумывать целую систему глупых черт, для создания атмосферы обычно достаточно и пары.

Бег на каблуках (боевая черта)

Требования: новичок, ловкость d8+, харизма 1+

Эту черту очень любят воительницы, поскольку хотят всегда отлично выглядеть. А что смотрится лучше, чем воительница, шагающая по опасным развалинам на высоких каблуках?

Персонаж получает +1 к *шагу* и +1 к проверкам *бега*, но если она получает при проверке 1 или 2, то теряет равновесие и падает. Кроме того, героиня может больно пнуть с уроном *сила*+d4.

Отрыжка варвара (боевая черта)

Требования: новичок, выносливость d8+

Многие варвары питают слабость к алкоголю, но этот герой — истинный профессионал в поглощении невероятных объёмов спиртного. От этого у него проблемы с желудком, но он обретает силу могучей отрыжки, по звучанию и интенсивности очень похожей на брачный зов нортхеймских лосей.

Герой может в качестве действия рыгнуть на ближайшего противника, оглушив его сильнейшим перегаром. Для этого он должен пройти встречную проверку *выносливости*, и если герой побеждает, противник оказывается в *шоке*. Герой получает +2 к проверке, если за последние десять минут выпил хотя бы одну большую пивную кружку спиртного.

Реликвии

В мире «Варваров и чудовищ» магия не отличается размахом, и истинные магические предметы должны быть редкими и очень дорогими.

Но помимо настоящих магических предметов герой может находить разнообразные «сокровища второго плана» — верные мечи, сработанные мастером доспехи и тому подобное.

Не каждая реликвия — магическая, иногда это просто очень необычный предмет. Они не должны доставаться героям легко; в идеале, достаточно одной реликвии на каждый ранг героя. Не забудьте, настоящие звёзды «Варваров и чудовищ» — это герои и их крепкие мускулы, а не блестящие амулетики на шее!

После этих общих соображений посмотрим на основные правила по созданию реликвий.

Идея реликвии

Следует начать с общей идеи того, что это за вещь и в чём её особенности. Это меч, книга, шляпа? Опишите вкратце вид, свойства и предысторию реликвии.

Правила реликвий

Реликвия может давать одно (или несколько) из следующих преимуществ:

- +2 к проверкам характеристики или навыка.
- +1 к *защите* или *стойкости*.
- +2 к *шагу*.
- +1 к *бронебойности*.
- +1 к урону.
- Одна дополнительная *черта*.
- Одна или более *сил* со *сверхъестественным навыком* d6 и 10 *пунктами силы*.
- Одна способность, придуманная ведущим.

Указанные преимущества более или менее эквивалентны друг другу, за исключением способности, придуманной ведущим. Если вы создаёте слабую реликвию, выберите одно преимущество, для средней — два, для более могущественной — три или больше. Помните, что «Дневник авантюриста» — система с невысокими цифровыми значениями, поэтому модификатор +2 даёт очень большое преимущество, а модификатор +4 практически означает автоматический успех, поэтому его следует избегать. Придумывая реликвии, попробуйте сделать преимущества ситуационными (чтобы они действовали только в конкретных случаях), или пусть они приносят небольшие преимущества в разных сферах. Далее приводится таблица с примерами реликвий, подходящих для кампаний в мире «Варваров и чудовищ».

Проклятые реликвии. Магия по своей сути — материя злая и тёмная. Так что неудивительно, что некоторые реликвии вместо того, чтобы давать преимущества, уменьшают силы персонажа и сковывают его (используйте тот же список, только измените знак модификаторов).

Вы можете расширить эту концепцию и решить, что определённые реликвии будут давать носителю преимущества в одной сфере и сковывать его в другой.

Пусть здесь будет какая-то хитрость

Реликвии, особенно могущественные, не должны напоминать штампуемые на конвейере высокотехнологичные гаджеты. Они в конце концов пропитаны магией. Поэтому пусть в них будет какая-то хитрость, интересная черта или какая-нибудь сюжетная особенность, делающая предмет уникальным.

Примеры реликвий

В нижеследующей таблице перечислены некоторые реликвии, которые вы можете взять за основу для собственных. Или просто вытяните карту, когда понадобится быстро вручить героям какую-нибудь вещь. Некоторые из этих реликвий — по-настоящему волшебные вещи, а другие — всего лишь выдающиеся предметы.

Вытяните карту и сверьтесь с таблицей:

Карта Реликвия

Пики

2–4 **Стальной короткий меч.** Этот старый и простой меч сделан из прочнейшего материала, известного цивилизованным народам: стали! Он наносит урон *сила*+d6+2 и обладает *бронебойностью* 2.

7 **Кровь Калефона.** Легенда повествует, что однажды из Кенатона до города Кирос всего за один день проскакал всадник, чтобы предупредить автарка о нападении племён Саванны слоновой кости. Имя всадника стёрлось из памяти, но все помнят его потрясающего скакуна — Калефона, Белого коня из саванны. В жилах этого коня (это не может быть пони) течёт немного крови Калефона, и потому он мчится, словно ветер. Конь получает +2 к *шагу*, а значение *бега* повышается на одну *ступень*. Кроме того, всадник может расходовать на коня *фишки*, как если бы обладал чертой *верный зверь*.

10 **Тетива валькирии.** Эта тетива сделана из волос валькирии Раксы, которая, как считается, была дочерью демона. Если натянуть тетиву, то порой она кричит голосом мёртвой Раксы, наводя ужас на врагов. Персонаж, на чей лук натянута такая тетива, может использовать силу *ужаса* со *сверхъестественным навыком d8* и 5 *пунктами силы*. Если персонаж столкнётся с *осложнением* (1) при проверке *стрельбы*, тетива порвётся.

Т **Бесовская челюсть.** Эта жуткая челюсть, из которой торчат ужасные острые зубы, принадлежала Заригасу, одному из могущественнейших

керонских демонов прошлого. Заполучив этот предмет, чернокнижник обретает силу призыв союзника, а также навык чернокнижия со значением d8 и 15 *пунктов силы*. Однако и навык, и *пункты силы* могут использоваться только для сотворения силы *призыва Заригаса*. Эта сила позволяет призывать только конкретного керонского беса — Заригаса, который является *дикой картой*. Персонажи, уже владеющие силой *призыв союзника*, могут по желанию вместо навыка *чернокнижия d8* получить +2 к проверке *сверхъестественного навыка* для призыва Заригаса. Если Заригаса изгоняют или убивают, челюсть рассыпается в прах.

Червы

4 **Счастливая монета.** Очень древняя монета, которая прошла через столько рук, что невозможно уже разобрать, что на ней отчеканено. Что это магический предмет, сразу не поймёшь, и в первый раз, когда монета попадает в руки персонажу, он должен пройти проверку *характера*. При успехе герой замечает в монете что-то особенное, в противном случае выбрасывает её как никчёмный мусор. С этой монеткой персонаж получает дополнительную *фишку*, как с чертой *везение*, и может сохранять её между приключениями. Когда *фишка* потрачена, монетка исчезает.

7 **Метка Кующего.** Жрецы-кузнецы Гулиана наносили на оружие, созданное для искоренения зла, метку в виде языков пламени. Это оружие (тип — на выбор ведущего) несёт метку и наделяет воина чертами *воин света* и *избранный*. Но Гулиан не может надолго вверять подобную мощь смертным: если оружие применяют против демона, в конце приключения метка сходит.

10 **Священное лообанское кипу.** Эти странные верёвки, на которых завязано множество узелков, были сплетены из волос старых мудрых монахов, и это самые настоящие книги, написанные на тайном лообанском языке. В них содержатся афоризмы, метафоры и религиозные учения, над которыми любой монах может поразмыслить во время медитации. Персонаж с мистическим даром *прозрения*, *смекалкой* d8+, способный читать на тайном лообанском языке, приобретает черту *восстановление силы*, пока носит это кипу.

Д **Бронзовый посох.** Этот бронзовый боевой посох был создан в очень древнюю эпоху. Он прошёл через руки множества лообанских монахов, побеждавших им демонов и других ужасных созданий. У этого оружия такие же параметры, как у обычного посоха, но он наносит урон *сила*+d8. Посох очень тяжёл (18 кг), но в руках персонажа с *Прозрением d8+* он весит, словно обычный.

Т **«Бесцветный лотос снов минувшего».** Это прозрачное зелье из лотоса — одно из тех, которые во всём мире сильнее всего боятся и старательнее всего ищут. Оно обладает силой вернуть человеку воспоминания о прежних жизнях! Выпивший зелье впадает в летаргический сон, от которого не просыпается три дня, а пробудившись, проходит проверку *характера*. В случае успеха воспоминания позволяют ему навсегда повысить одну из *характеристик* на ступень. В случае провала разум персонажа помутился, и он необратимо теряет одну ступень *характера* до минимального значения d4.

Бубны

4 **Доспешная пластина.** Эту древнюю и прочную металлическую пластину, на которой вырезаны таинственные знаки, можно прикрепить к собственным доспехам, пройдя проверку *ремонта*. Носящий такие доспехи может по желанию добавить +4 к *проверке на прочность*. Это решение можно принять и после броска игральных костей. После одного использования пластина ломается и становится бесполезной.

7 **Бронелифчик.** Никто не знает, кто изготовил эту странную броню из металлических чешуек, прикрывающую только грудь, но, хотя все варвары-мужчины называют этот предмет совершенно бестолковым, воительницы с *харизмой* 2+ могут носить его, получая +2 к *броне*, и это не мешает действию черты *героиня в одной тряпице*.

10 **Аристократическое одеяние.** В этом бросающемся в глаза предмете одежды, характерном для высших слоёв общества, герой или героиня смотрится просто блестяще. Одеяние даёт +2 к *харизме*, если персонаж ведёт себя сообразно высокому статусу.

Д **Жертвенная чаша.** Эта старая чаша из полированной меди принадлежала древнему жрецу-курганнику. Раз в месяц владелец может пролить в чашу немного собственной крови и выпить, принося этим жертву пращурам. В этом случае персонаж использует силу *прорицания* со *сверхъестественным навыком d10*. Единственная цена за силу — это

пролитая кровь, которая означает *ранение*. От него не защищает *проверка на прочность*, и исцеляется оно только в результате *естественного выздоровления*.

Т **Кольцо Шалду.** Это красивое кольцо, увенчанное чёрным камнем, принадлежало знаменитому синтарийскому правителю Шалду, известному как Бич алхимиков за жестокие расправы над знатоками лотоса, учинявшиеся во время его властвования. Это кольцо придаёт потрясающую устойчивость к отравлениям. Носитель получает +2 к проверкам *выносливости*, когда сталкивается с воздействием яда, природного или магического. В качестве некоторого недостатка носитель получает –2 ко всем проверкам *секретов лотоса*.

Трефы

4 **Кровавая слеза.** Этот странный ярко-красный кристалл нашли в Рыжей пустыне. Если держать его голой рукой, кажется, что кристалл оживает и излучает слабое красное свечение, подобно заклинанию света. Странное сияние длится неопределённо долго, пока кристалл касается кожи. После каждого часа использования требуется проверка *выносливости*; в случае провала персонаж, который держит кристалл, получает уровень *усталости*.

7 **Змеиный браслет.** Это великолепное украшение напоминает свернувшуюся змею. Под действием тёмной магии браслет оживает и может превращаться в ядовитую змею (см. базовые правила «Дневника авантюриста»). Это рассматривается как сила *призвать союзника* со *сверхъестественным навыком* d8 и 5 *пунктами силы*. Змея относится к рангу *новичок*. Легенда рассказывает, что тем или иным образом браслет всегда в итоге убивает хозяина.

8–10 **Плащ людоеда.** Этот впечатляющий плащ скроен из шкуры одного из мерзейших созданий Саванны — старого льва, который уже не в силах охотиться на газелей и пристрастился к человечине. Персонаж в таком плаще получает +2 к проверкам *запугивания* и проверкам *храбрости*, но у него появляется *дурная привычка (крупная)* — персонаж страшно жаждет человечины. Дурная привычка сохраняется, даже когда он не носит плащ. Чтобы она исчезла, нужно уничтожить плащ, а затем избавить персонажа от проклятия с помощью силы *рассеивания* или *изгнания*.

В-Д **Кольцо мастифа.** Это кольцо сделано из кости, на которой вырезаны странные письмена. Поносив его несколько дней, персонаж заметит, что его чувства, особенно нюх, обострились. В терминах игровой механики *статист* получает *дикий кубик* для проверок *внимания*, а у *дикой карты дикий кубик* возрастает на одну ступень. Но эта вещь проклята! Она сделана из зуба демона-мастифа (зверь — *дикая карта*, см. стр. 130), который хочет получить зуб назад! Каждый раз, когда владелец кольца сталкивается с *осложнением* (1) при проверке *внимания*, по решению ведущего в течение недели может появиться мастиф и напасть на персонажа. Даже если мастифа убить, он продолжит возвращаться, и при каждом новом явлении будет приводить с собой ещё одного мастифа (статиста). Проклятие исчезнет, если персонаж вернёт кольцо мастифу.

К-Т **Шлем Корамоса.** Изысканный металлический шлем — и очень древний. Его носил Корамос, знаменитый военачальник, встретивший ужасную гибель. Теперь душа Корамоса обитает в шлеме. Носитель постоянно слышит у себя в голове шёпот военачальника, дающий ему уроки и советы. Шлем наделяет героя навыком *знания (военное дело) d8*, *командным голосом* и ещё одной *лидерской чертой* (на выбор ведущего). Но в стрессовых ситуациях разум носителя захлёстывает мощь духа древнего военачальника, и персонажу являются видения из прошлого Корамоса. Если герой вытягивает из *колоды действий двойку*, то должен сделать проверку *характера (–2)*, в случае провала он оказывается в *шоке*.

Дж. **Проклятие!** Герои нашли проклятую реликвию — придумайте свою собственную или вытяните ещё одну карту и измените предмет так, чтобы персонажам от него было больше вреда, чем пользы.

Расходуемые предметы

Как правило хорошей идеей бывает дать героям предметы, исчезающие после одного или нескольких применений. Так, неплохи зелья из лотоса, исцеляющие или временно прибавляющие сил: ведущему будет легко балансировать их количество. Также ведущему стоит задуматься о том, чтобы особенно могущественные реликвии выдавать героям только на какое-то время.

Таблица событий после приключений

Карта Эффект

2 **Ой-ой!** Героя арестовали, бросили в подземелье, ограбили или что-либо подобное, но ему удалось спасти свою шкуру и сбежать. Герой теряет все деньги, включая накопления, и всё снаряжение, кроме одного предмета за каждый *ранг*. Небольшой компенсацией служит то, что герой теперь просто в ярости, и на протяжении всего следующего приключения получает +1 к *проверкам на прочность*.

3 **Жизнь в излишествах.** Герой слишком увлёкся пьянкой, едой, зельями из лотоса, женщинами или чем-то ещё в зависимости от того, как предпочитает развлекаться. Накопления персонажа уменьшаются вдвое. Если карта красная, то отдых пошёл герою на пользу, и на время следующего приключения он получает +1 к *стойкости*. Если карта чёрная, от гулянок у героя заболела голова, или произошло что-то в таком же роде, и в начале нового приключения он оказывается *утомлён*. Эта усталость сохраняется всю первую после этого события игровую встречу.

4–6 **Гулянка.** Герой предался обычным для искателей приключений делам: пил, ходил к женщинам и тому подобное — но кроме того, что он просадил деньги, ничего особенного не произошло.

7 **Ску-у-учно!** Герою противно бездействие. Им овладела скука, и он решил чем-то себя занять. Если карта красная, занятие было полезным, например, герой посвятил время тренировкам. Он временно приобретает одну *черту* на выбор игрока (но не нарушая её требований). Если карта чёрная, у героя появилась дурная привычка, или он нашёл себе неприятностей. Герой приобретает дополнительный *малый изъян*. Как вариант, можно приобрести *большой изъян* и взять в качестве компенсации лишнюю *фишку*. И черта, и изъян сохраняют действие до конца следующего приключения.

8 **Враг/Друг.** Герой каким-то образом заслужил чью-либо дружбу или ненависть. Если карта красная, герой завёл нового друга и приобретает черту *полезные связи*, ограниченную тремя использованиями. Если карта чёрная, герой кого-то разозлил, и на следующее приключение приобретает изъян *враг (малый)*.

9 **Предмет.** Либо персонаж сумел заполучить ценный предмет, либо потерял собственное имущество. Если игрок вытянул красную карту, персонаж получает одну обычную вещь (из раздела «Снаряжение»), которая стоит не более, чем размер его текущих накоплений, умноженный на два. Если карта чёрная, герой потерял самый дорогой из своих предметов, не считая ценнейшего имущества (см. строку «джокер») и именного оружия. Целью нового приключения может быть вернуть утрату.

10 **Я богат!** Как ни странно, герой сумел не только сохранить накопления, но и преумножить их. Может, ему крупно повезло в азартной игре, или он мудро вложил деньги в прибыльное предприятие. Как бы то ни было, общие накопления героя удваиваются!

В **Благодать/проклятие.** Герой, желал он того или нет, каким-то образом прогневал сверхъестественные силы или заслужил их милость. Как вариант, ему явилось особенно зловещее или благоприятное знамение. Как бы то ни было, это повлияло на судьбу героя. Если карта красная, воздействие оказывается положительным, и на время следующего приключение герой приобретает черту *везение*. Если карта чёрная, на героя обрушилось зловещее проклятие, и он приобретает изъян *неудачник* на время следующего приключения или до момента, когда сумеет снять проклятие в ходе игры.

Д **Слава.** Своими геройскими деяниями в последнем приключении или во время отдыха персонаж заслужил определённую репутацию. Если карта красная, это хорошая репутация, дающая +2 к *харизме*. Если карта чёрная, герой приобрёл дурную репутацию, получая –2 к *харизме*. Модификатор сохраняется на протяжении следующего сценария.

К **«Я слышал о вас».** К герою присоединяется последователь. Это может быть раб, которого герой освободил, старый друг или родственник или даже верное животное. Этот последователь — статист, и его характеристики определяет ведущий. Когда игрок берёт эту карту, ведущий вытягивает другую карту, которую не показывает игрокам. Если карта ведущего красная, последователь действительно верен персонажу; если она чёрная, последователь вынашивает собственные тайные планы или несёт с собой опасность. Чтобы последователей не становилось слишком много, вытянувший карту игрок может вместо приобретения нового последователя сделать имеющегося *приспешником* или дать ему бесплатное *повышение*.

Т **Взял перерыв.** Герой на время оставил приключения. Он мог жениться, пережить духовный кризис или просто решить заняться другой, более постоянной работой. Но в его

жилах течёт кровь искателя приключений, и в итоге в новом сценарии герой снова оказывается в деле. Он бесплатно получает *навык* со значением d4 по своему выбору или может повысить один из имеющихся *навыков* на одну ступень, вплоть до d6 — в этом герою помог набранный за время «отпуска» опыт. Но есть и обратная сторона — умения искателя приключений за время простоя заржавели. Ведущий выбирает по одному *навыку* за каждый *ранг* героя (или меньше) и помечает их на листе персонажа точкой. Игрок не может использовать *дикий кубик* при проверке такого навыка, пока не потратит на неё *фишку*.

Дж **Ценнейшее имущество.** Все свои деньги (включая накопления, которые падают до нуля) герой вложил в исключительно ценную вещь. В зависимости от ранга и предыстории персонажа это может быть оружие, одежда, конь, корабль, лаборатория или даже второстепенный магический предмет, на выбор ведущего. Герой совершенно очарован покупкой и убеждён в её качестве — и это действительно отличная вещь, которая даёт преимущество +2 к проверкам *характеристики* либо *навыка*, либо *урону*, либо *шагу*, либо *броне*, либо *харизме*. Как вариант, предмет может дать +1 к *стойкости* или *защите*, или даже бесплатную *черту*!

Как вариант, ведущий может воспользоваться результатом из таблицы как неплохим введением для нового сценария.

Глава 7.
Конструктор приключений

Иногда, чтобы сочинить приключение, ведущему может потребоваться вдохновляющая идея. На этих страницах представлен конструктор приключений, который позволит вам с минимальными затратами времени разработать увлекательный сюжет, полный колдовства и драк на мечах. Всё, что потребуется — это колода карт и ручка с листком бумаги, чтобы делать наброски обретающей форму истории.

Вы готовы? Тогда поехали!

Тянем карты

Вытяните из колоды четыре карты. Выложите их в ряд в том порядке, в котором вытянули. Масть и достоинство каждой из карт станут основой вашей приключенческой истории. Точнее говоря, масти определят фабулу, а достоинство карт — представление.

Фабула — это общая структура истории, «кто что делает», а представление — способ, которым вы расскажете её вашей публике, то есть игрокам. Помните, что даже самая простая история может стать весьма интересной, если рассказать её должным образом, используя подходящие приёмы и приправив неожиданными сюжетными поворотами.

При подготовке делайте заметки, чтобы в конце не упустить ни одного важного фрагмента общей картины.

Фабула

Теперь, начиная с первой карты, определите место действия, антагониста, конфликт и награду.

Масть первой карты — место действия

Для беллетристики, включая истории в стилистике меча и магии, очень важно место действия. Первый шаг — определить, где развернутся основные события вашего приключения. Не забудьте, что это лишь основа — при необходимости вы сможете добавить другие места. Для каждого из типов окружения здесь приведены классические декорации, в которых

в Вотчинах Моря Ужаса можно отлично разыграть приключение.

Пики — города. Приключение пройдёт в большом городе, маленьком городке или другом центре цивилизации. Не забывайте, что город — это территория, на которой совместно проживает множество людей, а потому там есть правила, законы и стража. Это также религиозный центр, поскольку главные храмы обычно расположены в больших городах. Другой важный элемент — экономика: в городах проживает большинство купцов. И где есть богатство, обретаются и тёмные личности, готовые урвать свой куш. Наконец, в городе живёт простонародье, здесь трудятся бок о бок ремесленники, слуги и невольники.

Классические городские декорации: дворцы аристократов, базары и рынки, храмы и библиотеки, арены и театры, площади, большие улицы и тёмные переулки, канализации и акведуки, башни, тюрьмы, городские стены.

Червы — сельская местность. Приключение происходит в цивилизованном краю, но за пределами городских стен. Герои будут путешествовать в природном, но не опасном в своей основе окружении, и неприятности им создаст не стихия, а другие люди. Не забудьте, что сельская местность может легко превратиться в дикий край, если герои удалятся от цивилизованных областей.

Классические сельские декорации: хутора, постоялые дворы, дороги, деревни, поля, ухоженные рощи, судоходные реки, сельские церкви, полевые лагеря.

Бубны — дикий край. Приключение развернётся во враждебном природном окружении. Вотчины Моря Ужаса — это в основном не освоенные человеком земли, и «дикий край» — общее название для всех небезопасных территорий. Героям придётся сносить дурную погоду, они могут заблудиться, столкнуться с хищниками, варварами и природой, которая не прощает ошибок. В зависимости от конкретного приключения ведущий может помимо угроз, которые создаёт антагонист (см. вторую карту), смело вводить природные опасности. Заметьте, что городские или сельские декорации могут при определённых обстоятельствах легко превратиться в «дикий край» (например, город во время вспышки чумы или деревня, по которой проносится смерч).

Классические дикие декорации: выжженные солнцем пустыни, топи и заболоченная местность, дремучие леса, коварные джунгли, горные цепи, степи, замёрзшие озёра, области, пострадавшие от смерчей, наводнений, землетрясений.

Трефы — руины. «Руины» — места, где людей мало. Естественно, это не значит, что они безопасны. Руины делятся на две основные категории. «Фоновые руины» не подразумевают присутствия человека, зато там много осколков прошлого. Примеры таких декораций — павшее царство Керон или Долина идолов. «Руины-подземелья», напротив, являют собой замкнутые пространства, полные чудовищ, ловушек и сокровищ, и героям там нужно быть особенно осторожными.

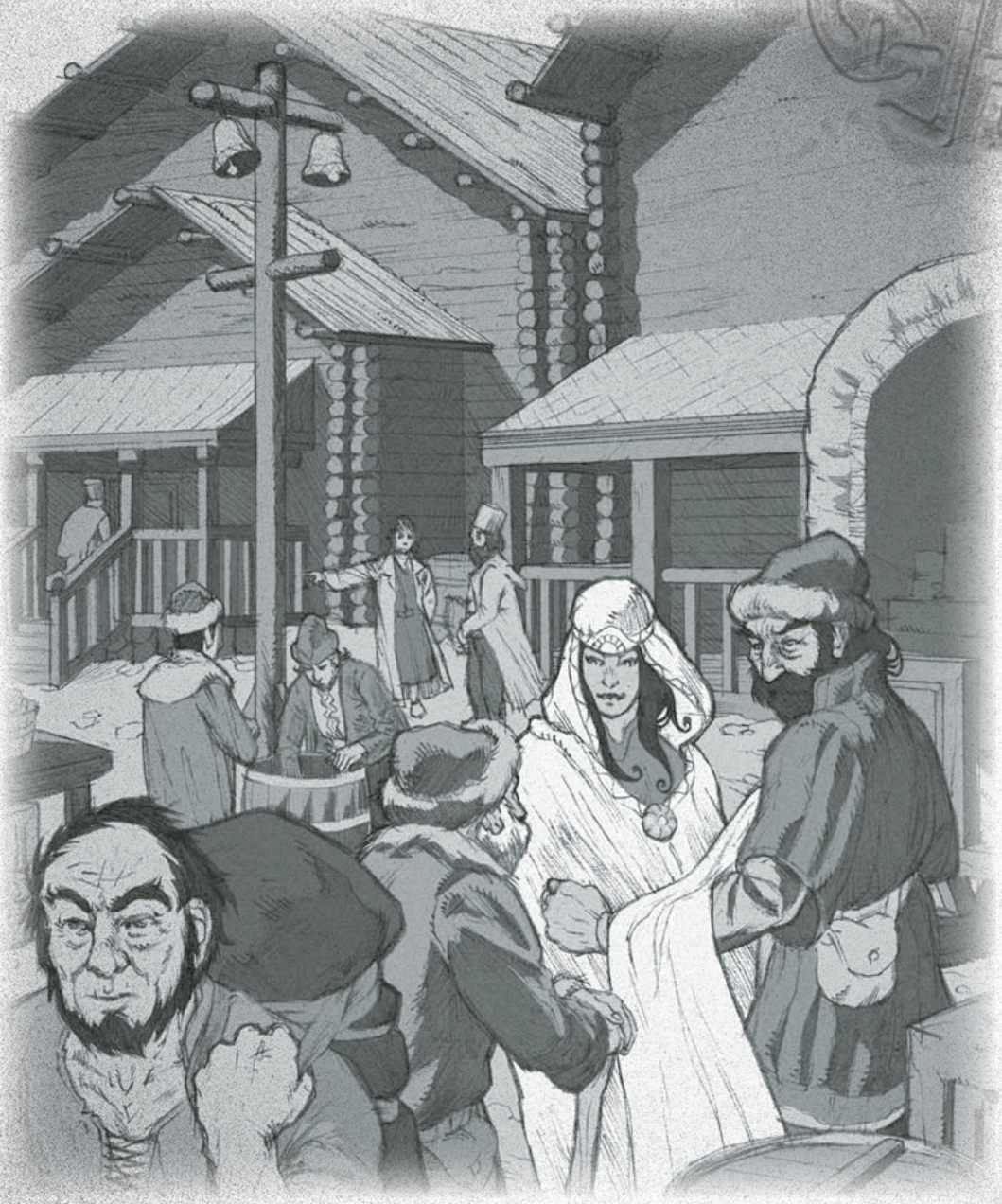
Классические декорации руин: пещеры, кладбища, старинные храмы, затонувшие корабли, заброшенные шахты, крепости, где обитают призраки, курганы.

Джокер — странное место. Это значит, что приключение разворачивается в особо необычных декорациях, например, в магической тюрьме или во сне одного из персонажей. Если вам ничего не приходит в голову, можете вытянуть две дополнительные карты и попробовать их объединить. Например, если вы взяли червы (дикий край) и трефы (руины), то попробуйте устроить приключение в военном лагере неподалёку от развалин древнего города.

Золотое правило

Главное правило, которое нужно запомнить при использовании конструктора приключений: «Остановитесь, когда захотите».

Конструктор — просто инструмент, помогающий вам отточить собственные идеи. Считайте, что это спортзал, где можно натренировать ваши творческие мускулы. Если вам кажется, что вы выработали подходящий сюжет, основываясь на мастях карт и не глядя на их достоинство, это хорошо, и здесь можно остановиться. Если вы считаете что одна из карт «разрушает» сюжет, проигнорируйте её или вытяните другую. Конструктор достаточно устойчив, чтобы позволить вам менять количество или смысл



карт, не влияя на прочее. Если вы хотите создать приключение, в котором будут действовать два антагониста и не предполагается награда, пожалуйста. Вы тут главный!

Помните, смысл инструмента — помочь ВАМ создать приключение. Это конструктор служит вам, а не вы конструктору — так что смело экспериментируйте.

Масть второй карты — антагонист

Фэнтези-приключению нужен могучий злодей. Эта карта даёт некоторые сведения о природе и поступках главного врага героев. Разумеется, это не значит, что враг один: в зависимости от его сути под началом антагониста может оказаться целая орда прислужников. Не забудьте, что эта карта показывает не то, кто конкретно антагонист, но также образ его

действия. Более конкретные примеры можно увидеть в описании каждого из типов.

Пики — громила. Такой антагонист полагается в основном на грубую силу. Тонкости и хитрости — не его оружие, громила предпочитает более прямой подход. Если он обладает магическими и сверхъестественными способностями, то пользуется ими для не отличающегося утончённостью насилия. Очень вероятно, что у громилы будет армия верных последователей, которых он удерживает в подчинении запугиванием и угрозами. Обычно антагонисты-громилы очень сильны физически.

Классические антагонисты-громилы: вожаки бандитов или пиратов, крупные звери и сверхъестественные твари, вожди варваров, кровожадные шаманы, тупые, но невероятно сильные чудовища.

Червы — кукловод. Кукловод любит плести интриги. Он ни за что не выйдет на сцену лично, но постарается перехитрить и обмануть героев. Во многих случаях команда героев до самых поздних этапов сюжета не узнает, кто их враг на самом деле, и история будет в основном сосредоточена на том, чтобы разоблачить его заговор. Эта опасная личность может даже выдавать себя за друга. У кукловода часто есть наёмники и прислужники, которых он использует в качестве пешек в злодейской игре.

Классические антагонисты-кукловоды: коварная куртизанка, подлый советник, тайный служитель злых богов, глава шпионской сети, серийный убийца-одиночка.

Бубны — властитель. Властитель отличается доступными ему огромными ресурсами. Он лично не так силён, как громила, и не так коварен, как кукловод, но красноречив, богат, известен в обществе или располагает армией последователей. Обычно он одержим властью как таковой и пойдёт на всё, чтобы сохранить или преумножить её. Для властителя крайне важны его прислужники и последователи, чья верность имеет различную природу: фанатизм, долг или даже физическая зависимость.

Классические антагонисты-властители: жадные до власти аристократы, пророки или другие религиозные фигуры, падшие герои, главы демонических культов, военачальники, революционеры.

Трефы — мерзкая тварь. Мерзкая тварь угрожает героям просто потому, что ей слишком чужда сама человечность. Этот антагонист не понимает нравственности, добра и зла, или ему на них просто плевать. Основные черты мерзких тварей — они сеют страх, и они не от мира сего. Некоторыми движет похоть, голод или устремления, столь отличные от человеческих, что герои будут не в силах до конца их понять. Столкновение с мерзкой тварью всегда должно хотя бы немного пугать.

Классические антагонисты — мерзкие твари: демоны, нежить, древние колдуны, тираны и правители, утратившие человечность и эмоции.

Джокер — особый враг. У особого противника часто бывает причудливая предыстория. Это может быть «враг поневоле» или человек, совершивший зло по незнанию (например, крестьянин, обрушивший на себя и свою деревню проклятие, найдя старинный заколдованный предмет). В противном случае это может быть сочетание других категорий. Для этого вытяните ещё две карты и объедините их. Например, если вы возьмёте пики (громила) и трефы (мерзкая тварь), противник может оказаться сильным гладиатором, который погиб на арене и вернулся из мёртвых, чтобы убивать невинных людей и поглощать их жизненную энергию.

Вопрос масштаба

Вы можете пользоваться конструктором в разных масштабах: очертить с его помощью общие контуры целой кампании, отдельного сценария или сюжета для новой игровой встречи в ходе уже идущей кампании. Нужно только изменить масштаб.

Разрабатывая кампанию, вы должны мыслить длинными временными отрезками. Антагонист кампании, вероятно, довольно долго будет оставаться за кулисами. Возможно, у него есть множество наёмников, как важных, так и не очень. «Место действия» кампании является обширным — это будет скорее общая тема, повторяющаяся в разных приключениях и связывающая их воедино. То же верно для конфликта и награды.

В свою очередь, когда вы разрабатываете отдельный сценарий для вышеописанной кампании, антагонистом текущего приключения

может оказаться подчинённый главного антагониста. Потребуется тот же творческий процесс, но в меньшем масштабе. У вашего сценария будет собственное место действия (хотя декорации всей кампании всё равно будут виднеться на фоне) и собственный антагонист (со своей предысторией, но связанный с главным антагонистом кампании). То же верно для конфликта и награды.

Масть третьей карты — конфликт

Предыдущие карты определяли, где и из-за кого происходит действие, а эта карта расскажет о причинах, стоящих за поступками антагониста. Как вариант, можете с помощью этой карты определить повод для героев бросить вызов антагонисту. В этом случае вам потребуется особенно качественная «наживка» (см. ниже раздел «Выходим на сцену»).

Пики — страсть. Противником движет сильная эмоция. Это может быть ненависть, жажда мести или даже любовь. Необходимо определить предмет страсти и причины этих чувств. Нацелился ли антагонист на одного из персонажей ведущего или кого-то из героев? Подойдёт и смесь чувств. Например, злодей, влюблённый в кого-то из персонажей ведущего, был отвергнут, и любовь превратилась в ненависть, что побудило злодея искать страшной мести. Страсть обычно разжигают психологические материи, а не физические объекты (последнее — это пункт «вожделение» ниже).

Классические конфликты из-за страсти: ненависть, любовь (взаимная или нет), честь, возмездие, набожность, отчаяние, похоть, безумие, справедливость.

Червы — вожделение. Причина для действий антагониста (или героев) — это желание заполучить нечто, обычно физический объект. Последний зависит от природы персонажа. Например, могущественный волшебник может мечтать о тёмном артефакте, правитель-деспот стремится завоевать спорную область, а жуткий демон хочет сожрать симпатичную девушку или требует человеческих жертвоприношений.

Классические конфликты из-за вожделения: богатство, знания, могущественные предметы, общественное положение, возлюбленные.

Бубны — выживание. Антагонистом (или командой героев) движет стремление выжить. Учтите, что «выживание» имеет очень широкое значение; например, под этим может пониматься сохранение нынешнего положения дел. Самый преданный советник правителя способен решиться на убийство новой прекрасной царской жены, если ему кажется, что она оказывает слишком большое влияние на венценосного супруга. Аналогично, племя варваров, терзаемое голодом, решит напасть на мирный крестьянский хутор. Почти наверняка здесь попрана справедливость, но такова беспощадная натура Вотчин.

Классические конфликты из-за выживания: пропитание, самооценка, жизненно важные ресурсы или необходимые наркотические зелья, выживание вида, спаривание.

Трефы — природа. Некоторые существа опасны по самой природе. Чудовища и хищники, пытающиеся навредить героям, и даже люди, стремящиеся навязать свою волю, просто потому, что такова их суть. Звери и жуткие твари подчиняются инстинктам, но цивилизованными людьми могут двигать иные мотивы. Зачем могущественному князю с полным гаремом прекрасных наложниц захватывать дочь скромного крестьянина? Без особой причины, просто потому что может. Увы, злу бывают не нужны поводы.

Классические конфликты из-за природы: врождённая жестокость, любопытство, инстинкт, воспитание, чувство превосходства.

Джокер — сложный конфликт. Иногда у конфликтов бывает очень сложная причина или за ними не стоит никакой причины вовсе. Например, все беды могли быть вызваны недопониманием, а героев втянули в это дело или причинили им вред по ошибке. Также вы можете взять две карты и попробовать объединить их. Например, если антагонист — развращённый трикарнийский князь, то *пики* (страсть) и *трефы* (природа) могут означать, что этот властитель одержим девушками с идеальной внешностью и похищает их, чтобы забальзамировать и сохранить их красоту навечно.

Группы карт

Если вам попадутся группы карт, то есть две или более карт одной масти или одного достоинства, это может помочь в творческом процессе. Если вам досталось несколько карт, связанных общим элементом, сосредоточьтесь

внимательнее на связи между ними, это может добавить приключению остроты.

Например, вы вытянули бубны, означающие и место действия (дикий край), и антагониста (властитель). Вы решаете, что антагонист будет мятежным правителем удалённой имперской провинции. В таком случае вы можете создать сюжет, где антагонист заключил союз с местными племенами каннибалов, и в обмен на ежемесячные поставки человечины людоеды подчиняются его воле.

Масть четвёртой карты — награда

Эта карта позволяет понять, что достанется героям, если они сумеют пройти приключение до конца. Учтите, что меч этот обоюдоострый: убить могущественного врага или прославиться на весь мир вовсе не всегда благо.

Имейте в виду: награда всегда остаётся на откуп ведущему. Он должен подгонять вознаграждения героев под их характеристики. Если приключение не подразумевает награды, эта карта может, например, добавить ещё одно место действия.

Пики — спасение собственных шкур. Иногда героям придётся удовлетвориться тем, что они целыми вернулись домой, и теперь есть что рассказать внукам. Учтите, что не все игроки останутся этим довольны, и в этом случае можно порадовать их небольшой наградой (богатством или славой, см. ниже).

Классические награды выживания: едва удавшееся спасение, поход без приобретений и потерь, упущенная возможность.

Червы — богатство. Герои получат много денег, которые могут потратить во время событий после приключений, или ценные вещи, или даже постоянную собственность. Учтите, что богатство часто привлекает нежелательное внимание.

Классические награды богатства: деньги, драгоценные камни, корабли, лошади, крепости, дома, невольники и слуги, титулы.

Бубны — слава. Герои стали знамениты. Слухи об их подвигах разлетелись по Вотчинам, и простой люд узнаёт героев в лицо. Но у славы есть преимущества и недостатки. Например, если герои стали знамениты благодаря истреблению курганников, то крестьяне Порубежья будут восхвалять героев, а курганники — разыскивать, чтобы уничтожить.

Классические награды славы: истребитель чудовищ, великий воин, справедливый человек, ужасный пират, мудрец, лучший в городе вор.

Трефы — связи. Герои не приобрели материальных наград, но заручились поддержкой влиятельного человека или группы. Это может значить как получение одной простой услуги, так и более значимые и постоянные взаимоотношения (например, героев принимают в племя, или они заключают с кем-то скреплённый кровью союз, или кто-то из героев вступает в брак).

Однако помните: вместе с дружбой человека вы получаете и его врагов.

Классические награды связей: возлюбленные, ответные услуги, представление ко двору, рекомендации, высокие чины в городской страже или армии, предложения руки и сердца, клятвы на крови.

Джокер — могущество или смешанная награда. Героям выпала возможность заполучить нечто по-настоящему сильное, например, магический предмет, или они узнают невероятно важную информацию, скажем, о местонахождении тайного клада. Как вариант, вы можете точно так же вытянуть ещё две карты и объединить их. Например, пики (спасение собственных шкур) и трефы (связи) вместе дают следующую историю: в конце приключения герои убивают чудовище, и всё его зачарованное золото превращается в пыль, однако героям удаётся спасти пленённую деву, которая вместе со своими прекрасными сёстрами сумеет отблагодарить их.

Представление

К этому моменту у вас уже должен быть чёткий образ того, как будет выглядеть структура приключения. А теперь нужно задуматься о том, как лучше всего рассказать историю игрокам. Вернитесь к вашим четырём картам и посмотрите на их достоинство.

Достоинство первой карты — выходим на сцену

Начало истории — невероятно важная её часть. Задумайтесь, сколько книг, комиксов или фильмов вы, возможно, отложили в сторону просто потому, что первые страницы или сцены не захватили. С самого начала бросьте игрокам

«наживку», и у вас наверняка выйдет запоминающееся приключение.

Двойка — «приняли за другого». Классический сюжет в разных произведениях. Такое приём может быть очень забавным, если пользоваться им умеренно. Одного или более членов отряда принимают за кого-то ещё. Это может оказаться как преимуществом, так и причиной неприятностей. Повезло, если их принимают за могучих героев, аристократов и тому подобное; не повезло, если персонажей спутали

со злодеями. В обоих случаях ошибка служит спусковым крючком истории.

Тройка или четвёрка — «не в то время, не в том месте». Очень распространённый, но хороший способ начать приключение. Совершенно случайно герои оказываются в каком-то месте, где ввязываются во что-то интересное (активная роль). В ином случае судьба забрасывает их в неожиданную ситуацию (пассивная роль). В первом случае для того, чтобы приключение началось, героям необходимо действовать. Например, они стали свидетелями покушения, и начало приключения зависит от намерения героев вмешаться. Во втором случае герои могут быть вынуждены ответить на вызов (скажем, когда на них на дороге нападает банда разбойников). Хороши оба подхода.

От пятёрки до семёрки — «если хорошо заплатят...» Героев наняли для выполнения задания. У этой классической завязки много преимуществ. Во-первых, у вас есть три чётких ключевых пункта для проработки: наниматель, поручивший работу; суть задания; награда (причина, которая подтолкнёт игроков действовать). Вам также следует решить, начинается ли приключение с того, что наниматель предлагает работу (а герои могут отказаться), либо к началу сюжета герои уже согласились выполнить задание. Первый подход делает игру более свободной, но и несколько более медленной; второй больше подходит, если вы хотите, чтобы игроки сразу окунулись в действие.

Восьмёрка или девятка — «счастливый случай». Герои сделали примечательное открытие, и с этого начинается приключение. Например, они нашли старинную карту, или кто-то рассказал им интересную историю, и они решили проверить, правда ли это. Вы можете начать новое приключение, опираясь на награду из предыдущего. Например, герои только что заполучили бесценного золотого идола. Затем они обнаруживают, что идол поддельный — тогда где же настоящий?

Десятка — «герои поневоле». Герои вовсе не рады приключению, но кто-то или что-то вынуждает их действовать. Возможно, героев взяли в плен, и им надо сбежать, или корабль потерпел крушение, и герои должны найти способ выжить, или коварный наниматель поднёс герою вино с медленно действующим ядом и требует выполнить поручение в обмен на противоядие. Какой бы ни были ситуация, такая завязка позволяет мотивировать игроков двумя путями сразу: героям нужно и выполнить основное задание, и разобраться с проблемой, с которой всё началось (скажем, поквитаться с отравителем).

Валет — «личное дело». У каждого героя — своя долгая личная история, наверняка полная врагов, обид, проклятий и тому подобного. Самое время воспользоваться этим для построения сюжета. Персонаж, которого вы выберете, окажется в центре истории, а остальные герои помогут ему, по дружбе ли, или за плату, или по принуждению. Если вы регулярно пользуетесь такой завязкой, старайтесь выбирать разных персонажей.

Дама — «дружба есть дружба». Друг или регулярный наниматель просит героев о помощи. Это может быть один из персонажей ведущего, которого герои встретили в предыдущем приключении, или давно забытый знакомец. Как вариант, самим героям что-либо нужно, а один из друзей присоединяется к ним, чтобы помочь, и с этого начинается приключение.

Король — «в самую гущу событий». Это скорее литературный приём, чем настоящая завязка. Просто начните приключение в самый разгар намеченных событий, возможно, даже ближе к развязке истории. Выберите кульминационный момент и начните с этой точки, давая игрокам ограниченные сведения о том, что происходило до того (можете сделать короткие сценки-«воспоминания»). Когда текущая сцена закончится, начните историю заново, с начала, раскрывая события, которые привели к кульминации. Когда две части сюжета соединятся, продолжайте до самого конца. Учтите, что у такого приёма есть обратная сторона: в «воспоминаниях» герои умереть не могут (считайте, что у них всех есть черта *крепкий орешек* +). Впрочем, вы можете забирать у игроков фишку каждый раз, когда вам придётся спасать персонажа от верной смерти. Если вы хотите добавить ещё одну завязку, возьмите дополнительную карту.

Туз — «а помнишь, как...». Подобно «в самую гущу событий», такая завязка позволяет создать быстрое приключение на основе другого, большего. Кто-то из героев видит или делает не-

что, пробуждающее воспоминания о приключении прошлого, которое вы затем и разыгрываете. Это отличный приём на случай, когда вы находитесь в середине кампании и по какой-то причине некоторые игроки пропускают игровую встречу. Историю из прошлого можно разыграть, оставив основной сюжет «на паузе». Как и в предыдущем варианте, «в прошлом» герои не способны погибнуть, но их могут ограбить, захватить в плен, кто-то может их спасти, и в конце приключения герои останутся живы, но не получат *пунктов опыта*.

Джокер — странная завязка. Джокер означает нечто по-настоящему странное, например, приключение во сне (или кошмаре) одного из героев, или сюжет, в котором игроки на время получают других персонажей — и, как в некоторых фильмах ужасов, группа людей гибнет от лап чудовища, пока на сцену не выходят настоящие герои. Как вариант, вы всегда можете вытянуть две карты и объединить их. Например, с десяткой («герои поневоле») и тузом («а помнишь, как…») создать сюжет о том, как годы назад герои попали в плен к пиратам и в итоге сумели сбежать.

Детали — приправа к сюжету

Когда у вас будет готов основной сюжет, стоит уделить время приукрашиванию истории деталями, вписывая её в мир Вотчин Моря Ужаса. Это значит дать игрокам больше информации о том, что их окружает. Не стоит недооценивать важность деталей, таких, как названия экзотических напитков, которые героям подают в таверне, или описания картин, висящих в старинном дворце. Игроки должны быть уверены, что всё, что видят, слышат и чуют их герои, существует не просто так.

Удивительно, как мелкие подробности делают историю гораздо реальнее. Информация о мире из этого руководства всегда к вашим услугам, но если у вас найдётся время, возможно, стоит почитать книги или статьи по истории. В прошлом человеческих цивилизаций можно почерпнуть массу вдохновения. Когда вы собираете подробности и нащупываете общий дух для сценария к «Варварам и чудовищам», для создания нужного настроения могут помочь такие ключевые слова:

- Железный век
- Невежество и предрассудки
- Варвары на границах
- Прекрасные гетеры
- Загнивающие империи
- Острые мечи и крепкие руки
- Древние цивилизации
- Цветы лотоса и трансмутация
- Пот и кровь
- Рабство и богатство
- Закон меча
- Экзотические страны
- Барабаны саванны
- Культы демонопоклонников
- Сандалии и обнажённые груди
- Слоны, тигры и другие опасные звери
- Варвары — грубые животные
- Забытые знания
- Варвары — благородные дикари
- Безжалостная природа

Достоинство второй карты — атмосфера

Достоинство второй карты определит общую тему и настроение, которое будет царить в приключении.

Двойка — «ужасы». По духу эта история будет мрачной и жуткой. Этого можно достичь, немного изменив место действия или сделав злодея чуточку страшнее. Не забудьте, лучший способ достичь эффекта ужаса — тонкие, едва уловимые различия. Так, от простого сюжета «найдите похищенную девушку, которую прячут в трущобах» может застыть кровь в жилах, когда окажется, что в трущобах свирепствует чума.

Тройка или четвёрка — «тайна». Главной темой приключения становится некая тайна. Этого можно достичь двумя путями: или личность одного из персонажей (нанимателя, злодея), а может, сама цель задания в начале сценария хранится в тайне; или один из элементов сюжета является не тем, чем кажется. В обоих случаях цель приключения — раскрыть тайну.

От пятерки до семёрки — «путешествие». В этом классическом сюжете героям нужно добраться из одного места в другое. Бывают различные причины для путешествия. Герои могут кого-то сопровождать, им необходимо доста-

вить послание, или их влечёт сон или видение. Само по себе путешествие, полное опасностей, становится темой приключения — и этот путь может быть как реальным и физическим, так и метафорическим.

Восьмёрка или девятка — «охота». Герои преследуют либо ищут кого-то или что-то. Как вариант, гонятся за ними, и героям нужно стряхнуть с хвоста преследователей. Примеры «охоты» — это классические задания с поиском магических предметов, ловлей опасных разбойников, у которых можно забрать сокровища, или слежкой за противником, который должен привести героев к тайному логову. Но не забудьте: если героев раскроют, охотник легко может превратиться в дичь…

Десятка — «преступление». Тема приключения — преступное деяние. Герои вынуждены совершить нечто, выходящее за рамки закона, как то: измена, кража или убийство, или просто ложь и обман. Это значит, что героям придётся не только драться с врагами, но и остерегаться стражников и служителей закона. Как вариант, герои могут быть на стороне добра, и им необходимо остановить некоего преступника.

Валет — «защитники». Ситуация такова, что герои оказываются стороной в основном пассивной. Не беспокойтесь, это тоже может быть интересно! Им нужно или защитить что-либо, или помешать кому-то что-то сделать. Герои могут оказаться стражами, которых наняли оберегать человека или имущество, или им доверили оборонять от вражеских орд удалённую крепость. Иногда защитники обречены проиграть, но это просто придаст сюжету новый поворот. Например, если героев просили охранять ценный артефакт, и его украли, история превращается в сюжет о «преступлении» или «охоте», в ходе которого герои должны вернуть пропажу.

Дама — «любовь». Ах, любовь, та, что движет душами и сотрясает империи! В центре вашего приключения будет именно эта, древнейшая и основополагающая тема. Любовь может быть страстной, чистой, бессмертной, безответной, истинной или неискренней. Помните, что ради любви свершаются худшие подлости и приносятся величайшие жертвы. Сюжет может относиться к чувствам одного из персонажей: например, кто-то из героев влюбляется, или персонаж ведущего чувствует влечение к кому-то из команды. Или же это будет история о невозможной любви, обречённой обернуться трагедией.

Король — «интриги». Подобно «тайне», этот сценарий строится вокруг паутины обмана, оплетающей героев. Чтобы распутать её, героям придётся действовать хитро, осторожно и коварно, либо же встретить проблемы в лоб. Как вариант, герои против воли могут оказаться пешками в плане злодея. Какой бы ни была природа интриг, помните: никто не говорит правды и никому нельзя верить!

Туз — «большое событие». История происходит во время какого-либо крупного события. Это отличный способ дать игрокам узнать немного больше о мире, в котором разворачиваются приключения. В первую очередь, необходимо задать природу события: происходит ли дело во время стихийного бедствия, вроде наводнения или смерча? Посреди ужасной войны? Или это история про счастливое событие, например, царскую свадьбу? Какова здесь роль героев? Будут ли они бессильными зрителями (если речь о стихийном бедствии), или от их храбрости зависит всё (царская невеста пропала, и герои должны вернуть её до начала свадьбы)?

Джокер — смешанная. Джокер означает крупную перемену в стилистике, например, в ходе серьёзной кампании происходит юмористическая история, позволяющая снять напряжение, или серьёзный сюжет посреди весёлой кампании. Или это может быть нечто даже более странное, например, герои в начале приключения потеряют память. Наконец, вы можете вытянуть две карты и объединить их. Скажем, если попадаются *восьмёрка* («охота») и *дама* («любовь»), героев могут нанять, чтобы поймать невесту, не желавшую выходить замуж и сбежавшую с возлюбленным.

Рисовать ли карту?

В этом разделе под «картой» мы имеем в виду карту исследуемой героями местности. Планы поля боя относятся к другой категории.

Одно из самых затратных по времени действий при подготовке игры — это рисование

карт местности, которую героям предстоит исследовать.

Мы любим карты. Без шуток. Но в некоторых случаях на рисование карты нет времени, или она просто не нужна. Вспомните классические произведения в жанре фэнтези. Герои часто осматривают древние дворцы и шаткие развалины, полные загадочных теней и чудовищ, и постоянно рискуют заблудиться или провалиться в дыру. Однако авторы никогда не дают подробной карты местности, поскольку размытое описание создаёт ощущение чуда и тайны. Если бы у читателя была полная карта, это чувство исчезло бы.

Если вы решите обойтись без карты, то можете воспользоваться одним из двух представленных ниже правил.

События, а не места. Не составляйте карту, а проработайте события и встречи, ожидающие героев, как если бы сценарий происходил на большом открытом пространстве. Запишите их в выбранном порядке или свяжите между собой в стиле старых книг-игр. Например, из комнаты 1 дверь

справа ведёт в комнату 2, коридор ведёт в комнату 3 и так далее.

Абстрактная навигация. Эта система особенно полезна, когда герои стремятся достичь конкретного места (например, главного зала в тёмном храме, где вот-вот начнётся человеческое жертвоприношение), и у них ограничено время. Во-первых, выберите параметр для перемещения (выслеживание, если герои за кем-то гонятся, или смекалку, если они выбираются из лабиринта). Затем определите длительность одного раунда похода в терминах реального мира (например, пять минут, час, полдня и т. п.). Каждый раунд похода отряд делает групповую проверку параметра для передвижения. За каждый успех и подъём герои получают жетон продвижения (обычно не более 2 за раунд) и берут карту из *колоды действий*. Достоинство и/или масть каждой карты соответствует конкретному месту, в которое герои попадут, или какому-либо событию, которое с ними произойдёт. Когда у героев набирается достаточное число жетонов продвижения (обычно от 8 до 16), отряд доходит до «финального» помещения. Обозначенная длительность раундов позволяет примерно определить, сколько времени у героев занял поход.

Этот подход несколько сложнее предыдущего, зато отличается нелинейностью и практически с бесконечными возможностями.

Хороший пример правил абстрактной навигации можно найти в расширении «Варвары и чудовища. Геройское сказание № 2: Празднество в Наль-Сагате», которое можно бесплатно скачать с сайта studio101. ru.

Достоинство третьей карты — сюжетный поворот

Лучшие сюжеты — те, которые игроки не смогут предсказать. Повороты — это неожиданные события, резко меняющие ход приключения и делающие игру интереснее и веселее. Помните: сюжетные повороты должны удивлять.

Двойка — «катастрофа». Действия злодея или героев вызвали некое бедствие! В отличие от «большого события», которое может задавать вторая карта, «катастрофа» из сюжетного поворота в начале приключения ещё не случилась и являет собой новую угрозу.

Тройка или четвёрка — «перемена». Измените по ходу игры место действия, атмосферу, антагониста или даже всё сразу! Это может самым удивительным образом повлиять на то, чем обернётся приключение. Например, возьмём ситуацию «найдите похищенную девушку в трущобах» и радикально изменим место действия, атмосферу и антагониста. Пока герои в городе пытаются выйти на след, кто-то их усыпляет, и они приходят в себя через несколько часов, в цепях, на корабле, идущем в дальнюю страну. Конечно же, похищенная девушка на этом же корабле, и героям необходимо сперва освободиться, а затем спасти её.

От пятёрки до семёрки — «личный вопрос». Сценарий оказывается связан с личной историей или жизнью одного из героев. Злодей может быть его старым врагом из прошлого, или похитить, заколдовать, убить родственника или любимого человека кого-то из героев. Какова бы ни была причина, с этого момента приключение становится очень личным делом.

Восьмёрка или девятка — «змеиное гнездо». По ходу приключения герои обнаруживают, что дело гораздо хуже, чем они предполагали. Может быть, антагонист оказался лишь прислужником более могущественного злодея, или заговор распространился так широко, что включает и людей, которые были вне подозрений. Узел, в котором запутываются герои, оказывается столь сложным, что для того, чтобы выбраться, понадобится дополнительная помощь, время и везение.

Десятка — «помощник». К героям приходит неожиданная подмога. Возможно, милая беззащитная девушка, которую они должны спасти, оказывается ярой воительницей-амазонкой. Или преследовавшие героев варвары, поражённые их отвагой в борьбе с угнездившимся в лесу великим злом, присоединяются к героям в решающей битве. Или персонаж-злодей переходит на сторону добра и становится другом.

Валет — «предатель». Союзник отряда оказался врагом! Может быть, он с самого начала работал на антагониста, или герои сделали что-то, подтолкнувшее его сменить сторону. Или, как в «десятке» выше, персонаж как раз предаёт злодея и становится другом и помощником героев. Как вариант, «предатель» просто

совершил ужасную ошибку, например, не запер «чёрный ход» во дворец, и теперь желает исправить последствия, к которым это привело. Не забывайте, хороший предатель в вашем сюжете может обрести такую важность, что затмит главного злодея.

Дама — «это не то, чем кажется». Место действия, антагонист, наниматель, один из персонажей ведущего или даже само задание является не тем, чем казалось, и это серьёзно влияет на историю. Может быть, девушка, которую герои разыскивали, на самом деле не похищена, или злой чародей — всего лишь бедный пастух, которым овладел проклятый артефакт, или скандальный аристократ, который всю дорогу мешал отряду, оказывается другом. Какой бы ни была ваша идея, в основе этого поворота — разница между кажущимся и действительным.

Король — «грандиозные последствия». Действия героев серьёзно повлияли на будущее кампании или самих Вотчин. Последствия могут быть положительными или отрицательными, но героям теперь придётся с этим жить. Если отряд помешал нандальскому шаману завершить ритуал, который бы погрузил северные земли в вечную зиму, это может на годы вызвать ужасную засуху. Если безымянный командир фалангитов, которого герои отбили у валкских наездников, оказывается законным сыном императора, отряд приобретает очень ценного друга. У действий есть последствия, и некоторые дают о себе знать до конца жизни.

Туз — «дилемма». Приключение ставит перед героями некий моральный выбор. Если переселенцы нанимают героев очистить старый разрушенный город от мерзких чудовищ, но затем герои обнаруживают, что монстры и есть изначальные жители города, как правильно будет поступить? У многих дилемм очень личная природа: если злой чародей — это друг детства или кто-то, однажды спасший герою жизнь, что тому делать? Решение остаётся за героями.

Джокер — странный поворот. Эта карта означает необычный поворот, например, группа обнаруживает, что работает на злодея. Как вариант, вы можете вытянуть ещё две карты и объединить их значения. Например, двойка («катастрофа») и четвёрка («перемена») могут означать, что герои, прервав тёмный ритуал, высвободили могучего демона, который вернул весь город назад во времени — к тому моменту, когда до падения Звезды Ужаса остаётся лишь несколько часов.

Достоинство четвёртой карты — кульминация

Четвёртая и последняя карта относится к ещё одной ключевой части истории: главной сцене, моменту максимального напряжения, когда ведущий должен показать лучшие свои способности как рассказчика. Вероятно, игроки потом забудут остальное приключение, но эту часть они запомнят. Важно также решить, в какой момент разыграть кульминационную сцену. Если вы ведёте сценарий на одну игровую встречу, лучший момент — это её середина, чтобы у игроков было время закончить приключение и разойтись с чувством завершённости. Если вы планируете несколько встреч, то неплохой идеей будет закончить на остром моменте, чтобы игрокам хотелось вернуться за продолжением.

Двойка — «жертва». Кто-либо, герой или персонаж ведущего, получает возможность пожертвовать собой и всех спасти. Скажем, дочь царя отдаётся на милость демона, чтобы тот пощадил её возлюбленного героя. Или персонаж получает шанс убить безумного правителя ценой собственной жизни. Помните: жертва не обязательно приводит к смерти персонажа, но когда игроки раздумывают над такой возможностью, то должны верить, что так оно и будет. Даже когда герой один стоит на пути варварской орды, неожиданная подмога может подоспеть в последний момент.

Тройка или четвёрка — «срыв покровов». В кульминации кто-то наконец сбрасывает маску, или раскрывается что-то невероятное: добросердечный жрец Двуликого бога оказывается главой секты демонопоклонников, или героиня, всегда полагавшая себя сиротой, узнаёт, что она единственная наследница могущественного трикарнийского князя, или старая ведьма рассказывает герою, что он не может жениться на дочери правителя, потому что это его сестра. Помните, откровение всегда должно быть драматичным.

От пятёрки до семёрки — «битва». Высшая точка истории — сражение, будь это поединок

на арене или противостояние огромных армий. Исход сценария определит тот, у кого острее меч или крепче воля.

Восьмёрка или девятка — «побег или погоня». В определённый момент истории отряду придётся бежать от опасности (например, из рушащегося подземного храма, где герои убили могущественного демона). Или вор украл сокровище у героев из-под носа, и придётся гнаться за ним по городским крышам. Не забудьте: если главного злодея не стало, это ещё не значит, что приключение закончилось.

Десятка — «фатум». Кульминационная сцена пронизана духом неизбежности, словно в древних трагедиях. Кажется, что герои обречены на неминуемое поражение. Например, открывается значение мрачного пророчества, или отряд оказывается в ситуации, в которой у него нет ни шанса, и впору отчаяться. Но крепость рук, сила воли и толика удачи помогут восторжествовать и тогда, когда кажется, что всё потеряно.

Валет — «наперегонки со временем». У героев ограничено время, чтобы завершить приключение, нужно поспешить! Иначе нандальская орда возьмёт город штурмом, древнее проклятие убьёт дочку правителя, или выпитое героями отравленное вино сделает их до конца жизни калеками или слепыми. Гонка со временем бывает малого и крупного масштаба. В первом случае героев покусал демон, и прежде чем они обратятся в уродливых тварей, есть лишь несколько минут. Эта ситуация разрешится за одну сцену. Во втором случае у героев есть десять дней, пока их бессмертные души, запертые чародеем в песочных часах, не осыпятся вниз, обрекая героев на гибель и вечное проклятие. Чтобы разрешить эту ситуацию, потребуется целое приключение.

Дама — «спасение». День пропал зря, если герою не удалось спасти какую-нибудь девицу. Высшая точка приключения — это захватывающая сцена, в ходе которой спасают кого-нибудь или возвращают себе что-нибудь. Скажем, пленённую деву уже привязали к алтарю. Герои должны спасти её прежде, чем огромный уродливый страж проснётся и попробует сожрать весь отряд целиком.

Король — «подкрепление». Когда кажется, что всё потеряно, на помощь героям приходит подкрепление! Это могут быть друзья, верные слуги или имперское войско. Вы можете трактовать карту и противоположным образом: когда герои уже почти победили злодея, к нему подходят свежие силы, серьёзно уменьшая шансы героев на победу. Вводя подкрепление, будьте осмотрительны и не сместите фокус повествования с героев на него. Игроки почувствуют, что их оставили за бортом, если персонажи ведущего разрешат конфликт вместо героев. Подкрепление должно быть достаточно сильным, чтобы оказать существенную помощь, но не затенять персонажей игроков. Вдобавок, не забывайте, что в «Дневнике авантюриста» союзниками обычно управляет не ведущий, а игроки, что даёт им чувство большего контроля.

Туз — «патовая ситуация». Классика боевиков, ситуация, когда противники стоят друг напротив друга, и никто не двигается с места, пока кто-нибудь не возьмёт инициативу в свои руки, и история не взорвётся действием с драматическими последствиями. Типичная патовая ситуация, когда две группы с оружием наперевес оценивающе смотрят друг на друга, но никто не делает первого шага. Другой пример — когда плохой парень держит кого-то в заложниках, что не позволяет героям действовать. Помните: патовая ситуация должна быть в итоге разрешена. Воспользуйтесь ей, чтобы довести ситуацию до наивысшего напряжения, а затем пусть разверзнется ад.

Джокер — странная кульминация. Можете придумать что-нибудь очень необычное или вытянуть две карты и объединить их. Например, с восьмёркой («побег или погоня») и королём («подкрепление») можно создать сцену, в которой герои преследуют валкского разбойника, похитившего дочь местного правителя, и наконец загоняют его в угол, но, когда герои уже вот-вот освободят девушку, на сцене появляется орда валков, что делает задачу гораздо труднее.

Управление ресурсами

Когда вы готовите сценарий, важно эффективно управлять самым важным вашим ресурсом: временем.

Четыре самых важных (и затратных по времени) занятия при подготовке сценария — это разработка сюжета, продумывание деталей, опре-

деление характеристик противников и создание общих и тактических карт.

Разработка сюжета. Ключевой момент. Вам следует посвятить ему большую часть времени (50%).

Продумывание деталей. Этот момент (см. выше) также очень важен. Детали мира — плоть и кровь на скелете сюжета. Этому следует посвятить не менее 25% вашего времени.

Определение характеристик противников. В «Дневнике авантюриста» это обычно очень легко. Не тратьте на это слишком много времени (10%), если только вы не планируете некое продуманное в подробностях сражение. Почти любое существо можно получить, взяв монстра из бестиария базовых правил и изменив несколько параметров.

Создание общих и тактических карт. Прежде чем начать рисовать детальную карту, спросите себя: игроки её вообще увидят? Также, правда ли нужна полная карта местности, если герои посетят лишь две-три точки? Если ответ «нет», то не тратьте попусту время на карты, которых никто, кроме вас, не увидит, и воспользуйтесь одним из правил ведения игры без карт (см. выше), сосредоточившись на других вещах. Тактические карты — другое дело: хорошие декорации для боя могут пойти игре на пользу, но имейте в виду, что вам необходимо уделить время разработке сюжета и деталей.

Собираем всё вместе

Теперь, когда набранные карты помогли вам вдохновиться, и вы начерно разработали сюжет, дело почти сделано. Нужно определить параметры противников (если только вы не собираетесь делать это на ходу) и добавить детали к местам, которые посетят герои, и фоновую информацию о мире.

Всё ещё не очень представляете, как это работает? Прочитайте пример ниже!

Пример сюжета: Проклятие Великого пожирателя

Засев за конструктор приключений, я тасую колоду действий, вытягиваю четыре карты и кладу их по порядку на столе. Мне достались:

1. Шестёрка треф (место действия)
2. Туз червей (антагонист)
3. Десятка треф (конфликт)
4. Восьмёрка бубён (награда)

Персонажи игроков сейчас находятся в кирийском городе Калат на реке Мечей, так что приключение, которое я создаю, нужно будет связать с этой областью.

Первая карта — трефовая, что даёт мне место действия «руины». Мне нравится мысль о каком-нибудь древнем храме. Вторая карта червовая, что даёт антагониста-«кукловода». Я думаю о коварной, склонной к обману женщине. Третья карта опять трефовая, что означает конфликт «природа». Поразмыслив, я решаю, что это будет либо жадная натура женщины, либо какой-то дикий зверь. Возможно, получится задействовать и то, и другое! Антагонисткой будет двигать жадность, так что она охотится за неким драгоценным камнем. Также в приключении будет какое-то чудовищное животное. Четвёртая карта — бубновая, это означает награду «слава». Нелегко принять решение — вероятно, она будет значить, что на этот раз персонажи игроков не получат ничего, кроме славы об их подвиге.

История начинает обрастать плотью: первая карта — шестёрка, значит, дело начинается с того, что героев нанимают. Я решаю, что антагонистка с помощью хитрых уловок «наймёт» одного или нескольких членов отряда. Вторая карта — туз, атмосфера — «большое событие». Я останавливаюсь на идее большого природного явления — там произойдёт землетрясение. Третья карта — десятка, что означает сюжетный поворот «помощь». Я решаю, что землетрясение на самом деле как-то поможет героям. Четвёртая и последняя карта — восьмёрка, которая значит, что кульминацией будет «побег». Отряду придётся бежать из храма, когда он рушится во время землетрясения!

Теперь нам надо собрать всё это вместе и добавить фоновой информации о мире.

Хадия, красивая, но жадная гетера — возлюбленная одного из героев. Во время ночи вдвоём хитрая женщина нашёптывает любовнику в ухо историю о древнем храме Литроса, бога-крокодила.

— Его последователи приносили людей в жертву, поэтому местные их прогнали, — говорит она, — а храм замуровали. На реках, текущих вокруг храма, пропадали корабли и рыбаки, и люди прозвали его проклятым и держатся от него подальше. Но говорят и о богатых сокровищах, которые остались после слуг Литроса, особенно про легендарный изумруд, названный Сердцем Реки, пятнистый, словно кожа аллигаторов из реки Мечей. Только те, кому достанет смекалки не попасться в ловушки и справиться со злыми тварями, обитающими в храме, сумеют унести сокровища.

Хадия рассказывает любовнику, что узнала другой путь в храм. Нищий бродя-

га, который неделю назад проходил мимо храма после большого землетрясения, поведал, что одна из стен рухнула, и теперь там дыра! Хадия начинает уговаривать любовника и его друзей сводить её в храм на поиски драгоценного камня.

Внутри храма отряд столкнётся с несколькими ловушками и выродившимися дикарями — потомками последователей культа, много поколений жившими в замурованном храме. В глубинах храма есть подземное озеро, которое через затопленные туннели сообщается с рекой. В нём живёт огромный крокодил — сам Великий пожиратель! Именно он поедал рыбаков и команды кораблей, приблизившихся к храму.

Посередине озера есть маленькое каменное возвышение, на котором стоит храмовый алтарь, а на нём лежит драгоценный камень, Сердце Реки. Отряду нужно придумать способ переправиться через озеро, и в ходе поисков герои найдут под водой хитро спрятанную платформу-мост. Возможно, ранее они обнаруживали в храме загадочные письмена о «тщательно сокрытом пути» или что-нибудь подобное.

Когда герои будут переходить по мосту, на них нападёт Великий пожиратель и попытается утащить под воду и там проглотить.

Когда схватка окончится, отряду удастся добраться до алтаря и взять чудесный изумруд. Тут Хадия достаёт пробирку, полную смертельно ядовитого порошка из лотоса, и торжествующе заявляет, что сейчас убьёт всех героев и заберёт камень себе!

Именно в этот момент храм содрогается от землетрясения, и Хадия гибнет — на неё обрушивается статуя с крокодильей головой. Героям, на которых падает потолок, а вокруг трещат стены и льётся вода из реки, предстоит отчаянный побег прочь из разваливающегося храма на поверхность.

В итоге героев прославят как тех, кто покончившил с проклятием Великого пожирателя — и это будет их единственной наградой.

Восемь самых быстрых сюжетов

Для работы с конструктором требуется некоторое время. Даже опытному ведущему понадобится хотя бы полчаса, чтобы разработать сюжет. Но иногда нужно набросать приключение в кратчайшие сроки. В этом случае воспользуйтесь предложенными ниже идеями. Они намеренно просты и коротки, чтобы вы могли по желанию добавлять подробности.

Отвратительное существо утащило девушку. Отряд должен её спасти.

Герои заблудились в опасной дикой местности (например, пустыне), запасы провизии убывают, отряд в отчаянии. Внезапно они замечают древний город, где надеются найти еду и воду, но это место населяет агрессивное и опасное племя.

Наниматель просит героев украсть ценную вещь, которую злой колдун хранит в хорошо охраняемом дворце. Дополнительный поворот: наниматель оказывается ещё хуже колдуна и пытается обмануть героев.

Герои в плену у безумного злодея, помешанного на чём-либо (гладиаторские бои, опасные эксперименты с лотосом, бальзамирование красивых девушек…). Нужно бежать из его логова, пока не поздно.

Героя или близкого друга обвиняют в преступлении (обычно убийстве), которого он не совершал. Отряду нужно за ограниченное время найти преступника.

Героев нанимают, чтобы те привели назад беглеца, или предлагают за награду принести голову влиятельного вожака преступников. Для этого придётся отправиться в опасное путешествие в дикий край.

В начале приключения за героями гонится большой вражеский отряд (курганники, валкские наездники и тому подобное). Герои укрываются в старых развалинах, пещере или ином закрытом пространстве, куда преследователи не осмеливаются войти, потому что это логово древнего зла.

Находясь в безлюдной местности, герои натыкаются на персонажа ведущего, обычно красивую девушку. Она умоляет о помощи: жестокий местный тиран совершил какое-то злодеяние. Вскоре герои понимают, что девушка — призрак, неупокоенная душа, ищущая мести. Затем они встречаются с тираном, который вершит несправедливость по отношению к какому-то из подданных. Если герои решают сразиться с жестоким властителем, призрак помогает им.

Глава 8:
Варвары и чудовища

Чудовища Вотчин

В этой главе представлен ряд существ, которые могут показаться игрокам наиболее интересными. Перечень включает ездовых животных, созданий, доступных для призыва, и тому подобное. Это не особенно обширный бестиарий, но лишь толика гнусных тварей, с которыми можно столкнуться в «Варварах и чудовищах».

Новые особенности чудовищ

Демон

- **Демон:** демоны невосприимчивы к ядам и болезням. Они получают преимущество +2 при попытках выйти из *шока*.

Боевой буйвол

Боевые буйволы — самые впечатляющие в Вотчинах Моря Ужаса ездовые звери, используемые на войне. Только отважные воины Саванны слоновой кости дерзают седлать их. Приручение боевого буйвола начинается с того, что дикого зверя ловят ещё телёнком, и дрессировка занимает несколько лет. Боевые буйволы исключительно умны и преданы хозяину. Они не позволят оседлать себя никому другому, а если наездник умирает, зверь обычно разделяет его судьбу. Буйволов учат сражаться, и они атакуют рогами каждый раунд, в который наездник не предпринимает манёвр уловки.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d8.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 11.

Особенности:

- **Преданность наезднику:** у боевых буйволов изъяны *верный друг* и *последнее желание* в отношении хозяина. Если наездник гибнет, буйвол перестаёт есть и умирает от голода за d10+10 дней.
- **Разбег:** боевые буйволы атакуют противников с разбегу, стремясь пронзить их своими

крепкими рогами. Если они могут преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, то получают +4 к проверкам *урона*.

- **Размер +3:** боевые буйволы — крупные создания.
- **Рога:** сила+d6.

Болотная кошка

Этот зверь, который обычно водится в болотах Трикарнии, напоминает помесь выдры и пумы. Это крупная поджарая бурая кошка, которая любит воду и отлично плавает. Она может очень быстро передвигаться под водой, не вызывая и малейшей ряби, и не выныривать более восьми минут. Излюбленный способ охоты — нырнуть в воду, доплыть, не показываясь на поверхности, до берега и затем выпрыгнуть и схватить беспомощную утку или даже бедолагу-раба с рисовых полей. Челюсти кошки способны перегрызть человеку шею, и если этот зверь кусает, то редко выпускает добычу.

Сытая болотная кошка — любопытный и игривый зверь. Некоторые трикарнийские властители держат их в качестве домашних животных и обожают спускать кошек на беглых рабов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d8, лазание d6, маскировка d10, плавание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Водный:** болотная кошка плавает с шагом 6. Она также может, находясь в воде, воспользоваться навыком маскировки без какого-либо штрафа.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Стальная челюсть:** когда болотная кошка атакует с использованием навыка драки и получает подъём, это значит, что кошка сомкнула челюсти на добыче и не разожмёт их. Жертва пребывает в захвате, и каждый раунд она получает урон от укуса (сила+d6), если только ей не удастся вырваться. Для этого необходимо победить во встречной проверке *силы*, к которой кошка получает +4.

Гигантский скорпион

Это чудовище — одна из самых опасный тварей в Рыжей пустыне. Скорпионы — крупные, размером с пони, существа, которые ползают среди древних развалин или охотятся в глубине пустыни. Они очень агрессивны, но, к счастью, довольно тупы. Почти непробиваемая броня и крайне смертоносный яд делают гигантских скорпионов добычей, за которой могут отправиться лишь самые умелые пустынные охотники.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 6+3.

Особенности:

- **Броня +3:** мощный панцирь.
- **Жало:** сила+d4, дальность 2.
- **Размер +1:** размером с пони.
- **Слабость (глаза):** прицельные атаки (–4) в глаза — единственный способ обойти его несокрушимую броню.
- **Яд (–2):** жало гигантского скорпиона содержит смертельный яд.

Демон-мастиф

Эти впечатляющие существа напоминают собак, но они размером с пони и отличаются жуткой пастью и гривой из чёрных шипов. Мастифы родом из другого измерения, и мудрецы говорят, что это гончие псы ужасного народа демонов. Мастифы — удивительные охотники, которые могут без устали выслеживать любую дичь, и чернокнижники призывают их, когда нужно поймать беглеца или охранять какое-либо место.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d10, драка d8, запугивание d10.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 7+1.
Особенности:

- **Броня +1:** толстая шкура.
- **Демон:** +2 при попытках выйти из *шока*; невосприимчив к ядам и болезням.
- **Пасть:** сила+d8. Едкая слюна придаёт атаке ББ 1.
- **Потустороннее чутье:** при выслеживании демоны-мастифы игнорируют все штрафы за плохое освещение и старые следы.
- **Размер +1:** размером с пони.
- **Шипастая грива:** демон-мастиф может выбросить поток чёрных игл. Это считается дистанционной атакой с *дистанцией* 3/6/12, наносящей урон 2d6 в пределах *малого шаблона*. Для проверки используется *ловкость*. Каждый день мастиф может выпустить до трёх потоков игл.

Дочь Горданы

Порой случается, что на зов какого-нибудь особенно сильного чернокнижника из Вотчин Моря Ужаса является сама Гордана. Тот, кто принимает у себя владычицу демонов, обязан поднести ей угощение. А лучший способ утолить ненасытную похоть Горданы — дать ей подходящего любовника, сияющего здоровьем и красотой мужчину.

Если Гордана удовлетворена, то прежде чем уйти, она оставляет дар позвавшему её чернокнижнику: крупное зелёное яйцо, горячее и пульсирующее, будто сердце. Если о яйце правильно заботиться и регулярно поливать человеческой кровью, через тринадцать дней вылупляется существо: шестирукий змееподобный младенец, из которого вырастет женщина потрясающей красоты — дочь Горданы.

В тёмных храмах Трикарнии этим существам тайно поклоняются, поскольку они обладают и человеческими, и демоническими чертами. Новорождённое существо взрослеет за тринадцать месяцев. В этот период оно не разумнее животного, поскольку, пусть внешне дочь Горданы и похожа отчасти на человека, у неё нет души. Но порочным трикарнийским князьям-жрецам известно, как помочь дочери Горданы расцвести во всей её славе. Если дочь убьёт мужчину, ставшего её отцом, и пожрёт сырым его сердце, то обретёт душу и человеческий разум.

На самом деле иные чернокнижники предпочитают сами как можно быстрее убить отца демоницы, поскольку звероподобная дочь Горданы, если её хорошо кормить, становится полезным и преданным домашним животным; в то же время, разумные дочери коварны и стремятся к личному могуществу. Рассказывают о том, как целые семьи князей-жрецов оказывались порабощены каким-нибудь из этих шестируких чудовищ.

Замечание: описанное ниже относится к разумным дочерям Горданы. У звероподобных существ такие же параметры, если не считать смекалки (Ж) и того, что их статус — *приспешник*, а не *дикая карта*.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8, маскировка d6, провокация d8, убеждение d10.
Шаг: 7 (—); **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** +6.
Снаряжение: бронзовый шлем (+2), шесть бронзовых длинных мечей (сила+d8).

Особенности:

- **Демон:** +2 при попытках выйти из шока; невосприимчива к ядам и болезням.
- **Душащая:** добавляет +4 к проверкам *манёвра захвата*.
- **Змеиное тело:** это ползающее существо. Оно довольно быстро передвигается, но не способно бежать.
- **Когти:** сила+d4, но разумные дочери Горданы пользуются оружием.
- **Размер +2:** тело дочери Горданы лишь немногим больше человеческого, но если учесть змеиный хвост, общий размер будет сравним с лошадиным.
- **Сверхчеловеческая красота:** дочь Горданы наделена нечеловеческой красотой. Ни одна смертная женщина не в силах с ней соперничать. Дочь Горданы получает +6 к *харизме*.
- **Сверхъестественная искусительница:** это существо рождается из похоти, а искусство обольщения, которым владеет Гордана, передаётся и её дочерям. Дочь Горданы может использовать черту *искусительница* и располагает 10 *пунктами силы*. Только разумные дочери Горданы в состоянии воспользоваться этой способностью.
- **Шестирукая:** у дочери Горданы шесть рук, поэтому она может атаковать трижды за раунд без штрафа за несколько действий или шесть раз со штрафом –2.

Древесный ужас

Очень немногим людям удалось увидеть древесный ужас и выжить, чтобы поведать об этом. Эти существа — гниющие деревья, черты которых смутно напоминают человеческие. Они способны перемещаться, а движет ими слепая ненависть ко всем живым существам. Древесные ужасы кроются в густых джунглях страны каледов и служат друидам. Если верить древним сказаниям, только каледским друидам точно известен ритуал, вдыхающий жизнь в эти порождения тьмы. В ходе ритуала необходимо прибить нескольких беспомощных людей к стволу дерева, чтобы пробудить и навеки осквернить его душу.

Древесные ужасы бывают различных размеров, и от этого параметра зависят требования для их пробуждения (см. ниже).

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 8+2.

Особенности:

- **Броня +2:** кора.
- **Вялый:** эти существа не отличаются особым проворством. Если при раздаче карт действий древесному ужасу достаётся двойка, он замирает и пропускает ход. При этом находящееся в *шоке* существо может пройти проверку для выхода из него.
- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*, невосприимчив к ядам, болезням и *прицельным атакам*.
- **Размер +1:** древесный ужас крупнее человека.
- **Слабость (огонь):** древесный ужас крайне уязвим к огню, получая +4 урона от огненных атак. Древесный ужас — исключительно легковоспламеняющаяся цель.

Размер древесного ужаса

Древесные ужасы бывают разных размеров, описанных в таблице ниже. Этих существ призывают только каледские друиды. Если герой желает прибегнуть к ритуалу и призвать древесный ужас с помощью силы призыв союзника, то должен выучить ритуал в ходе приключения (обладать таким знанием сразу на старте нельзя).

Таблица размеров древесных ужасов

Размер	Особенности	Сила	Стойкость	Суммарный ранг
+1		d10	8+2	новичок
+2		d12	9+2	закалённый
+4	крупный	d12+2	10+2	ветеран
+6	крупный, ужас	d12+4	12+2	герой
+8	огромный, тяжёлое оружие, ужас	d12+6	14+2	легенда

Дух предателя

Многие народы, от курганников до жителей Саванны слоновой кости, верят, что человек, предавший и убивший друга, после смерти не найдёт пути в загробный мир, пока не спасёт другого человека и не искупит этим вину. Такие создания действительно существуют: они выглядят как серые человеческие фигуры в рваных одеждах, с древним оружием, со штандартами армий давно забытых царств. Чернокнижники призывают этих духов в качестве телохранителей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 6+2; **стойкость:** 7.
Снаряжение: большой щит (+2 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционных атак), короткий меч (сила+d6).
Особенности:

- **Закрыть собой!** дух предателя может подставиться под удар, нацеленный на союзника, находящегося не дальше 3 клеток от него. В этом случае дух сам получает *урон* вместо первоначальной цели. Если, спасая союзника, дух предателя получает *ранение*, он искупает вину и, освобождённый, исчезает навечно.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*, невосприимчив к ядам, болезням и *прицельным атакам*.
- **Парящая походка:** дух предателя не ходит по-настоящему, а парит над землёй. Поэтому труднопроходимые участки не являются для него препятствием, и дух получает +2 к проверкам *маскировки*.
- **Телохранитель:** дух предателя может уйти в *глухую оборону*, чтобы защитить союзника, находящегося в пределах 3 клеток от него. Действие выполняется по обычным правилам, но в дополнение союзник может использовать значение *защиты* духа, включая показатель щита, вместо своей.

Зандорский чистильщик

Вероятно, крупнейший стервятник Вотчин Моря Ужаса. Размах крыльев этой внушительной птицы с чёрным оперением достигает пяти с половиной метров. Зандорский чистильщик — падальщик, но если он не находит мёртвых животных, ему хватает ума схватить намеченную

добычу, отнести к себе в горное гнездо и дождаться, пока та умрёт с голоду.

Синтарийские книжники говорят, что чистильщики не позволили великому злу, таящемуся в стране курганов, хлынуть в Зандор, поскольку птицы кормятся и нежитью.

Несмотря на название, зандорские чистильщики обитают не только в этой стране, а по всем северным Вотчинам. Однако дикари-курганники ненавидят их и любят на них охотиться, из-за чего численность этих птиц сильно снизилась.

Зандорских чистильщиков можно дрессировать, и они очень преданы хозяевам, поскольку на их мышление, как и у многих птиц, влияет запечатление. Зандорский чистильщик повинуется первому живому существу, которое видит, когда вылупится.

Яйцо зандорского чистильщика можно продать за 1500 лун.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8.
Шаг: 3; **защита:** 6; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Истребитель нежити:** зандорский чистильщик — естественный враг любой нежити. Он невосприимчив к страху, который вызывает нежить, и когда зандорский чистильщик атакует существо с особенностью «нежить», то получает +2 к проверкам *атаки* и *урона*.
- **Клюв:** сила+d6.
- **Когти:** сила+d4. Зандорский чистильщик убивает жертву, удерживая когтями обеих

лап и разбивая её голову могучим клювом. Если зандорскому чистильщику удаётся нанести удар с *подъёмом* при атаке когтями, атака клювом — для него в этом *случае свободное действие*.

- **Сумеречное зрение:** это существо исключительно хорошо видит в темноте. Оно не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Полёт:** при передвижении по воздуху зандорский чистильщик обладает *шагом* 8 и *манёвренностью* –3.
- **Размер +1:** размах крыльев достигает пяти с половиной метров. Эта птица способна схватить и унести человека.

Искажённый прислужник

Искажённые прислужники — примитивные человекоподобные существа, чем-то напоминающие нандалов. Тела и разум прислужников деформировала зловещая магия. Колдуны часто призывают таких существ. Некоторые книжники высказывают странное предположение: искажённые прислужники могут быть древними рабами керонцев, захваченными силой магии, которая перенесла их из той эры в нашу. Искажённые прислужники не слишком разумны, но отлично подходят, когда требуется лишь убивать людей или делать тяжёлую физическую работу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6 запугивание d6, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7; **харизма**: –2.

Снаряжение: каменный топор (сила+d8).

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Искажённое лицо:** на искажённых прислужников невозможно смотреть без содрогания. Они обладают изъяном *уродство*.
- **Размер +1:** искажённые прислужники ростом выше человека. Они также более мускулисты.

Керонский бес

Этих мелких демонов великие колдуны Керонской империи держали в качестве домашних питомцев. После падения Звезды Ужаса ритуалы, которые навечно привязывали бесов к хозяевам, оказались утрачены, но на короткое время призвать и подчинять керонских бесов по-прежнему возможно. Бесы услужливы, и кажется, что они уважают хозяина, однако в действительности у них извращённый ум, и едва подвернётся возможность, керонский бес обязательно предаст. Бесы — идеальные шпионы, и они много знают о магии и древних традициях Керонской империи.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, знание (древняя история) d8, знание (сверхъестественное) d8, маскировка d8, провокация d10.

Шаг: 3; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Демон:** +2 при попытках выйти из шока; невосприимчив к ядам и болезням.
- **Жажда одобрения:** керонский бес всегда стремится впечатлить хозяина своими потрясающими способностями. Поэтому он обладает чертой *помощник*.
- **Копьехвост:** сила+d4.
- **Полёт:** керонские бесы летают на кожистых крыльях как у летучих мышей. При передвижении по воздуху они обладают шагом 6 и манёвренностью 0.
- **Размер –2:** керонские бесы довольно малы, сопоставимы по размерам с кошками. На проверки *атаки* против этих существ, в силу их крохотных размеров, накладывается штраф –2.

Клыкастая обезьяна

Эти огромные создания, живущие нынче в Буйных джунглях и различных густых лесах, не были порождены природой Вотчин. Клыкастые обезьяны произошли от существ, сбежавших от чернокнижников. Это большие серые человекообразные обезьяны, совершенно немые и с впечатляющими клыками. Эти существа очень агрессивны, и чернокнижники обычно призывают их, когда хотят, чтобы кого-нибудь забили до смерти. Клыкастые обезьяны отлично умеют лазать по деревьям и домам и могут перемещаться по лесу или крышам с удивительным проворством.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, лазание d12+2, маскировка d8.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 10.
Особенности:
- **Клыки:** сила+d6.
- **Кулаки:** сила+d4. Клыкастая обезьяна обычно атакует, избивая противника массивными кулаками. Если она получает подъём при попадании, это значит, что обезьяна схватила противника обеими руками и укусила; атака клыками — свободное действие в этом случае.
- **Размер +3:** клыкастые обезьяны достигают 3,5 метров в высоту.
- **Хозяин джунглей:** клыкастые обезьяны могут перемещаться по веткам деревьев или по крышам, как по обычной земле, если там есть за что схватиться (следующая ветка должна быть на расстоянии не более 3 клеток).

Ловчая птица

Это название относится к нескольким видам существ: боевым и охотничьим ястребам, гигантским воронам, боевым стервятникам и всем другим небольшим птицам, которых в Вотчинах Моря Ужаса используют для охоты и войны. Иногда чернокнижники призывают их для защиты, разведки или доставки небольших посланий. Ловчие птицы, призванные с помощью заклинания призыв союзника, обладают *смекалкой d8 (Ж)* и могут разговаривать на простейшем языке, понятном только их хозяину.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, драка d8, маскировка d8.
Шаг: 2 (d4); **защита:** 6; **стойкость:** 3.
Особенности:
- **Когти или клюв:** сила+d4.
- **Полёт:** ловчие птицы при передвижении по воздуху обладают *шагом* 6 и *манёвренностью* 2.
- **Ослепление:** если проверка *драки* при атаке проходит с подъёмом, ловчая птица бьёт цель по глазам. Жертва должна пройти проверку *ловкости*. При провале она временно получает изъян *одноглазый*, а в случае *осложнения* — изъян *слепота*. Изъян проходит после полного исцеления от *ранений*.
- **Размер −2:** ловчие птицы — довольно маленькие существа. На проверки *атаки* против ловчих птиц, в силу их крохотных размеров, накладывается штраф −2.
- **Сковывание действий:** ловчих птиц учат летать вокруг противника, отвлекая и не давая действовать. Это считается уловкой, проверка *ловкости* для которой осуществляется с модификатором +2.

Лообанский ледяной дьявол

Это крупное шерстистое человекообразное существо можно с первого взгляда принять за медведя, но на самом деле оно больше похоже на гигантскую обезьяну. У ледяного дьявола белый мех, а жуткую чёрную голову венчают два длинных рога. Самое смертоносное оружие ледяного дьявола — острые, как бритва, ярко-синие когти; в них содержится яд, от которого кровь в прямом смысле стынет в жилах (см. ниже).

К счастью, эти чудовища редки и живут поодиночке. Они обитают лишь в самых безлюдных горах Лообана и никогда не спускаются ниже уровня, на котором лежит снег. Ледяные дьяволы прячутся в глубоком снегу и внезапно набрасываются на путешественников, убивают и утаскивают в логово. Ледяные дьяволы — не особо разборчивые в еде хищники.

Жители Лообана верят, что ледяные дьяволы — это падшие души, не выдержавшие Пути Прозрения. Эта вера вызвана тем, что ледяные дьяволы очень боятся святых монахов, которые иногда охотятся на чудовищ, дабы обрести дар ледяного видения, которым наделяет замораживающий яд (см. ниже).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.
Особенности:
- **Когти:** сила+d4.
- **Обитатель снегов:** мех лообанского ледяного дьявола отлично сливается со снегом. Существо получает +2 к проверкам *маскировки* в заснеженной местности. Кроме того, огромные лапы легко ступают по снегу, и ледяной дьявол игнорирует модификаторы за труднопроходимый участок, находясь в снегах.

- **Размер +1:** рост лообанского ледяного дьявола — 2,5 метра, вес — 130 килограммов.
- **Страх перед святостью:** лообанский ледяной дьявол не может атаковать персонажа с чертой *монах (созерцательный)*, если тот не ударит первым.
- **Яд (–2):** когти ледяного дьявола пропитаны смертельным ядом, который понижает температуру тела жертвы. Если жертве удаётся выжить и у неё есть *мистический дар (Прозрение)*, она может обрести *дар ледяного видения* (см. ниже).

Дар ледяного видения

Лообанские целители говорят, что яд ледяного дьявола почти всегда смертелен. Он медленно замораживает кровь, пока сердце жертвы не остановится. Но затем, если человек достаточно силён, сердце начинает биться снова, сумев преодолеть холод и вырвавшись из лап смерти.

Пока сердце сковано льдом, некоторые монахи чувствуют, как душа на недолгое время покидает тело и поднимается на следующую ступень Пути Прозрения. Телу вскоре удаётся захватить душу обратно, однако монах сохраняет некоторые «воспоминания о грядущем». Это называется ледяным видением.

Персонаж с мистическим даром Прозрения, *оказавшийся под действием яда ледяного дьявола* утомлённым *или* при смерти, *может пройти проверку* характера (–4). *При успехе он обретает силу* прорицания *и 20* пунктов силы, *которые можно использовать только для* прорицания *и нельзя восполнить. Когда все пункты истрачены, сила теряется.*

Несмотря на то, какую великую силу они могут обрести, очень немногие монахи осмеливаются выйти на охоту за ледяным дьяволом и пережить видения грядущего.

Обезглавленный зомби

О том, как создавать эту жуткую нежить, написано в древних запретных фолиантах, но они — лишь пересказ. Истинные знатоки этой мерзкой магии — пигмеи, научившиеся ей, вероятно, у керонцев во времена, когда находились в рабстве.

Обезглавленный зомби действует точно так же, как и обычный, но, несмотря на отсутствие головы, воспринимает мир вокруг гораздо эффективнее обычного зомби благодаря своей одновременно удивительной и отвратительной способности «чуять» (см. ниже).

Голова зомби хранится у создавшего его колдуна, который с её помощью подчиняет себе волю неживого раба.

Обезглавленного зомби можно создать только с помощью конкретной версии силы зомби, доступной исключительно персонажам ведущего.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Голова зомби:** любой персонаж с *мистическим даром (чернокнижие)*, заполучивший голову зомби, может попытаться пройти встречную проверку *чернокнижия* против *характера* зомби. Если персонаж побеждает, то подчиняет зомби себе. При провале он может попытаться снова через сутки.

Чернокнижник, владеющий головой зомби, может потратить 1 *пункт силы* для того, чтобы придать чудовищу одну из следующих черт: *берсерк*, *быстроногость*, *круговой удар*, *уклонение*. Черта продолжает действовать до конца боя. Наделяя обезглавленного зомби чертой, маг должен находиться в пределах 12 клеток от него.

- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*, невосприимчив к ядам, болезням и *прицельным атакам*.
- **Неуклюжий:** у обезглавленного зомби исключительно плохая координация движений. Ведущий не может использовать *фишки* для его проверок.
- **Слабость (голова):** если уничтожить отрезанную голову (*стойкость* 3), зомби тут же гибнет, превращаясь в кучу гниющей плоти.
- **Чутьё шеей:** обезглавленный зомби может вдыхать воздух шеей и воспринимать запахи. У зомби прекрасный «нюх», и он может идти по запаху не хуже собаки-ищейки (*выслеживание d10*).

Призрак пращура

Эти бесплотные существа — призраки мужчин и женщин, живших тысячи лет назад. Чернокнижники призывают их, поскольку призраки свободны от уз бытия и могут воспринимать мир недоступными живому существу путями.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d12+2, знание (конкретная эпоха) d10, маскировка d12+2.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** призраки пращуров нематериальны. Нанести им урон можно только с помощью магии.
- **Призрачное предощущение:** призрак пращура способен чувствовать опасность, как если бы обладал чертой *шестое чувство*.
- **Призрачные силы:** призрак пращура может использовать следующие силы: *прорицание*, *телекинез*, *тьма*, *страх* и *увидеть сверхъестественное*. У призрака есть 15 *пунктов силы*; когда они заканчиваются, он исчезает. Для проверок сверхъестественного навыка используется *характер*.
- **Якорь:** призрак пращура не способен покинуть место, в котором обитает. Если же он призван чернокнижником, то не может отходить от него дальше, чем на 12 клеток.

Поющий демон

Совершенно чуждое миру людей существо, напоминающее гигантского скорпиона, но с человеческим лицом и издающим странные звуки жалом. Среди поющих демонов встречаются и самки, и самцы, но последние, похоже, очень редки.

В отличие от жала обычного скорпиона, у поющего демона оно полое, а при тряске издаёт необычный гипнотический звук, подобно гремучей змее. Поющие демоны отличаются развитым разумом и любят, когда их окружает толпа восхищающихся рабов, которые могут пойти на закуску, когда наскучат. Чернокнижники редко решаются призвать подобную тварь, поскольку эти существа всегда стремятся задержаться в нашем мире и поработить самого колдуна.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, знание (сверхъестественное) d10, убеждение d10, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9; **харизма:** +4.
Особенности:

- **Гремучий:** жало поющего демона издаёт звук, зачаровывающий противников. Это рассматривается как сила *оглушения*, а вместо *сверхъестественного навыка* используется *характер* демона. Поющий демон может оглушить врагов гремучим звуком в любой момент, когда не атакует жалом.
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*; невосприимчив к ядам и болезням.
- **Жало:** сила+d6. Жало поющего демона содержит сильнодействующий яд. Любой персонаж, получивший *ранение* жалом, должен пройти встречную проверку *характера* против *характера* демона, иначе окажется порабощён, как если бы попал под действие заклинания *кукла*. Воздействие сохраняется, пока демона не изгонят или не убьют. Максимальное число существ, которыми может повелевать демон, равно значению его *смекалки* (то есть, обычно десять). *Статисты*, провалившие проверку *характера*, оказываются не *при смерти*, а в *шоке* и под властью поющего демона.
- **Когти:** сила+d4.
- **Размер +3:** поющий демон — размером с лошадь.
- **Нечеловеческая красота:** у поющих демонов исключительно красивые лица и голоса. Эти существа получают +4 к *харизме*.
- **Хитрая тварь:** призванный поющий демон на самом деле очень хочет остаться в Вотчинах Моря Ужаса и стремится любым путём вырваться из-под власти колдуна. Если призывать демона на продолжительный срок, он сразу же после появления может пройти встречную проверку *характера* против *сверхъестественного навыка* призвавшего и при успехе немедленно обретает свободу. Такая же проверка проводится, когда действие призыва оканчивается.

Слизь со Звезды Ужаса

Некоторые трикарнийские книжники считают, что эта слизь прилетела в Вотчины на Звезде Ужаса, а её родина — холодные бескрайние небеса. Другие рассказывают легенду о безумном чернокнижнике, создавшем её в ходе эксперимента.

Но откуда бы оно ни взялось, это существо представляет собой массу протоплазменной слизи. Оно почти лишено сознания, и движет им неутолимый голод. Слизь медленно ползает туда-сюда, изучая окрестности и поглощая любое живое существо, какое найдёт.

Слизь со Звезды Ужаса практически бессмертна и, пока ей хватает пищи, продолжает расти.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d6.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 6+размер.
Особенности:

- **Быстрая регенерация:** может в начале каждого раунда проходить проверку *выносливости*, чтобы исцелять полученные *ранения*, если только *ранения* не были нанесены за счёт слабости слизи. Эта особенность работает, и когда слизь находится *при смерти*.
- **Слизь:** +2 к попыткам выйти из *шока*. Невосприимчива к *прицельным атакам*, болезням и ядам. Слизь не получает штрафы за *ранения*.
- **Ложноножки:** сила+d4. Существо может вырастить одну ложноножку и ещё по одной за каждый пункт *размера*. Дальность для каждой из ложноножек равна размеру существа. Таким образом, у слизи со Звезды Ужаса с размером +3 будет четыре ложноножки с дальностью 3 каждая. Существо может без штрафа атаковать всеми ложноножками разом.
- **Поглощение:** если атака слизи со Звезды Ужаса проходит с подъёмом, слизь поглощает цель! Жертва оказывается в захвате и должна победить во встречной проверке *силы (–4)*, чтобы вырваться. Пока жертва находится «внутри» чудовища, она каждый раунд получает урон 2d8: слизь пожирает её заживо.
- **Размер:** огромная масса трясущейся слизи, *размер* которой колеблется от 0 до 10.

- **Слабость (переменная):** существуют различные подвиды слизи со Звезды Ужаса, у каждого из которых — собственная слабость (см. ниже). Соприкасаясь с соответствующим веществом или опасностью, слизь получает 2d8 урона за раунд без учёта модификатора *стойкости* за размер.

Слабости слизи

Слизь со Звезды Ужаса — иномировой организм, и обнаружить её слабость нелегко. Чтобы определить, к какой именно субстанции уязвим конкретный экземпляр, ведущий может выбрать любое вещество по желанию или вытянуть карту из колоды действий *и свериться с таблицей ниже.*

Знаток лотоса может проанализировать образец слизи со Звезды Ужаса в небольшой лаборатории и пройти проверку секретов лотоса (–4)*, чтобы определить её слабость. Необходимые эксперименты потребуют целого дня работы. В случае особо необычной разновидности слизи для того, чтобы обнаружить её слабость, может понадобиться выполнить отдельное задание или пройти целое приключение.*

Достоинство карты	Слабость
2–6	огонь
7–8	солёная вода
9–10	алкоголь
валет	соль
дама	любая кислота
король	масло
туз	холод
джокер	вытяните две карты и объедините их

Степной пони

Уродливый, мохнатый, но крайне выносливый степной пони. Любимое ездовое животное валкских воинов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d4.

Шаг: 8 (d8); **защита:** 4; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Брыканье:** сила.
- **Скачи весь день!** Степные пони получают +2 при проверках *выносливости*, когда противостоят усталости.
- **Размер +1:** степные пони меньше обычных лошадей.

Сумеречная летучая мышь

Сумеречные летучие мыши — огромные звери с размахом крыльев до одиннадцати метров. Они селятся в заброшенных развалинах или где угодно, где есть пища (эти существа всеядны). Чернокнижники иногда призывают летучих мышей в качестве ездовых животных. За ночь сумеречная летучая мышь может покрыть до полутора сотен километров, но днём должна отдыхать в тёмном месте. Призвать её можно только ночью и на открытом пространстве.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6.

Шаг: 3; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Полёт:** сумеречные летучие мыши при передвижении по воздуху обладают шагом 6 и манёвренностью –1.
- **Размер +2:** по размеру сумеречная летучая мышь сопоставима с боевой лошадью.
- **Слабость (свет и звук):** сумеречные летучие мыши крайне восприимчивы к громким звукам и вспышкам света. Сопротивляясь атакам, основанным на свете или звуке, они вычитают 2 из результатов *встречных проверок*. Такой же штраф летучие мыши получают при попытке выйти из *шока*, вызванного светом или звуком.
- **Сонар:** сумеречные летучие мыши игнорируют любые штрафы за темноту.
- **Ужас:** персонаж, впервые увидевший сумеречную летучую мышь, должен пройти проверку *храбрости*.

Танцор Долины идолов

Те немногие путешественники, что отваживаются пройти через Долину идолов, рассказывают о грациозных тенях, танцующих после заката солнца среди статуй, которыми полон этот

безлюдный край. Таких существ называют танцорами Долины идолов. Это высокие создания, которым природа дала крепкий панцирь и на удивление человеческие лица.

Танцоры свирепы и кровожадны, а разумны ли они — сказать трудно. Эти существа не пользуются никакими инструментами или оружием и по-видимому не общаются при помощи голоса, если не считать криков, от которых кровь стынет в жилах. Они просто насаживают жертв на идолов, и танцуют вокруг убитых всю ночь напролёт, прежде чем медленно сжевать их, пока восходит солнце.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 5+2.

Особенности:

- **Броня +2:** мощный экзоскелет.
- **Быстрота молнии:** танцор Долины идолов способен короткое время двигаться с невероятной скоростью. Один раз за бой он может воспользоваться силой ускорения, проходя проверку *выносливости* в качестве *сверхъестественного навыка*. Длительность действия силы стандартная; когда действие заканчивается, существо должно успешно пройти проверку *выносливости*, в случае провала оно оказывается утомлено.
- **Стремительность:** танцоры Долины идолов отличаются исключительной быстротой реакции. Они могут сбросить любую карту действия достоинством 4 и ниже и взять другую. Новую карту сбросить нельзя.
- **Чую кровь!** Если танцор Долины идолов находится в пределах шести клеток от только что пролитой крови (например, в случае, если какой-либо персонаж получил *ранение* или оказался в шоке из-за наносящего урон воздействия), танцор приобретает черту *боевая ярость*.

Ца-гара

На языка азамби, племени из Саванны слоновой кости, «ца-гара» приблизительно означает «свистящий мечник». И действительно, это крупное насекомое, похожее на стрекозу, издаёт крыльями характерный звук, похожий на тихий свист человека, а мощным жалом атакует с проворством опытного мечника.

Эти существа всегда охотятся группами и могут, чтобы сбить противника с толку, кружиться в причудливом танце. Ца-гара живут в подземных гнёздах, входы в которые искусно замаскированы, и найти их нелегко.

Рои ца-гара могут охотиться на расстоянии до пятнадцати километров от гнёзд.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8.

Шаг: 1; **защита:** 7; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Жало:** сила+d4.
- Охотничий танец: если два или более ца-гара атакуют одну и ту же цель, они столь умело взаимодействуют, что их преимущество от объединения сил увеличивается на +1. Максимальным значением преимущества остаётся +4.
- **Полёт:** ца-гара обладает шагом 6 при передвижении по воздуху и манёвренностью –3.
- **Размер –1:** ца-гара сопоставимы по размеру со средней собакой.
- **Рефлексы насекомого:** ца-гара, уклоняющиеся от ударов, демонстрируют огромную быстроту. В полёте они получают +1 к защите, а на дистанционные атаки против них налагается штраф –1.

Клинки ца-гара

Жала ца-гара острые, длинные и удивительно прочные, несмотря на то, что полые. Мастера Саванны слоновой кости высоко ценят их и делают из жал кинжалы, короткие мечи или, реже, длинные мечи (на них идут большие жала, принадлежащие насекомым, выросшим до размера человека).

Вес клинка ца-гара составит лишь 30% от веса такого же оружия из металла, а по прочности такой клинок соответствует железному. Это редкость, которую можно найти лишь в Саванне слоновой кости и «зелёном поясе».

Если убить ца-гара, то для того, чтобы правильно извлечь и сохранить жало, необходимо пройти проверку выживания (–2), *а чтобы изготовить клинок — проверку* ремонта (–2). *Саванники могут проходить для этих операций проверки* общедоступ-

ных знаний, *поскольку с юности охотятся на ца-гара и добывают их жала.*

Качество оружия определяется по результатам обеих проверок согласно таблице ниже:

- *Два провала. Жало не удалось правильно извлечь либо должным образом обработать. Создать пригодный клинок не получится.*
- *Успех в одной проверке. Получается грубо сделанный предмет. Он считается импровизированным оружием.*
- *Успех в обеих проверках. Получается обычное оружие.*
- *Успех в одной проверке и подъём в другой. Выходит отличное оружие! По выбору создателя оно получает ББ 1 либо даёт +1 к* защите. *Оружие можно продать вчетверо дороже обычного.*
- *Успех с подъёмом в обеих проверках. Настоящий шедевр! Оружие получает ББ 1 и даёт +1 к* защите. *Его можно продать в восемь раз дороже обычного.*

Ятакал

Ятакалы — демоны, которых валькирии призывают из глубин ада. Это слово значит «демон-жеребец», и ятакал действительно похож на чёрного как смоль коня с огненными глазами, из ноздрей которого клубится дым. Под шерстью у ятакала скрыта не живая плоть, а огонь, столь жаркий, что никто, даже сами валькирии, не могут ехать на ятакале верхом. Валкские жрицы призывают ятакалов перед битвой и направляют на вражеское войско, чтобы посеять панику.

Если говорить о силе призыва союзника, ятакал — существо для чернокнижника ранга ветеран.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Демон:** +2 при попытках выйти из *шока*; невосприимчив к ядам и болезням.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Огненное дыхание:** ятакалы выдыхают пламя. Каждая цель в пределах *конусного шаблона* должна пройти проверку *ловкости (–2)*, чтобы уклониться от атаки. Те, кому это не удаётся, получают 2d8 урона и должны пройти *проверку на возгорание*. Ятакал не может и кусать, и выдыхать огонь в один и тот же раунд.
- **Размер +2:** они размером с лошадей, но куда более тощие.
- **Смерть в пламени:** когда ятакал оказывается *при смерти*, вытяните карту из *колоды действий*. Если она красная, чудовище взрывается огненным шаром. Любой персонаж, оказавшийся в пределах *большого шаблона*, в центре которого находится ятакал, должен пройти проверку *ловкости*. При провале несчастный получает 3d6 урона от огня и должен пройти *проверку на возгорание*.
- **Ужас:** один только вид ятакала внушает страх.

Обитатели Вотчин

Хотя мир «Варваров и чудовищ» населяют ужасные, мерзкие монстры, величайшую угрозу нашим отважным героям на самом деле представляют люди.

От работорговцев до пиратов, от приверженцев зловещих культов до устраивающих набеги кочевников, люди бывают опаснее любых демонов, призванных из глубин ада. В этой главе представлены краткие описания 51 типажа распространённых (или не очень) персонажей ведущего. Вы можете воспользоваться ими, создавая приключения.

Подгонка

Каждое описание включает дополнительные варианты, позволяя создавать различных персонажей с теми же параметрами. Нужна ли вам трактирная девка или же дочка властителя? Возьмите типаж «девица» и адаптируйте его под свои нужды. Приведённые варианты — лишь примеры, и ведущий может смело придумывать собственные.

Амазонка

Хотя аскайские амазонки — единственная известная община женщин-воительниц, в Вотчинах существуют и отдельные женщины, выбравшие независимость, и их легко можно изобразить с помощью нижеследующих типажей.

Амазонка-воительница

Умелая воительница с Аскайи, острова амазонок. Они славятся боевыми умениями и никогда не предают, поэтому нуждающиеся в услугах наёмников часто берут на работу амазонок. Этот типаж подходит как для независимых воительниц, так и для персонажей-наёмниц.

Варианты: мореход (*судовождение d8*), наёмница-телохранитель (*внимание d6*), лучница (*умелый метатель (лук), стрельба d8*), целительница (*драка* и *стрельба* снижаются до *d4*, добавляются *лечение d8* и черта *целитель*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d6, внимание d4, драка d6, запугивание d4, лазание d6, метание d6, стрельба d6, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 6 (7 против мужчин); **стойкость:** 5+1.

Изъяны: верный друг, кодекс чести (амазонки).

Черты: амазонка, боевая закалка.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), средний шлем с гребнем (+2), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционного оружия), бронзовый длинный меч (сила+d8), копьё (сила+d6, +1 к *защите*, *дистанция* 1, двуручное), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/48).

Предводительница амазонок

Суровая воительница, ветеран многих битв. Она владеет множеством навыков, необходимых как на поле боя, так и за его пределами.

Варианты: капитан «амазонского ястреба» (*судовождение* d8, *знание (военное дело)* d6, старшина-рулевой), аскайская аристократка (*знание (военное дело)* d6, *аристократ*, получает амазонский шакрам), предводительница аскайских наёмниц (*командный голос, держать строй!, знание (военное дело)* d8), странствующая воительница (*именное оружие (длинный меч), героиня в одной тряпице, в полторы руки*, замените бронзовый доспех набедренной повязкой).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d8, запугивание d6, лазание d6, метание d6, стрельба d8, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7 (8 против мужчин); **стойкость:** 6+2.

Изъяны: верный друг, кодекс чести (амазонки).

Черты: амазонка, боевая закалка, мы команда!, стальные нервы.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), средний шлем с гребнем (+2), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционного оружия), бронзовый длинный меч (сила+d8), копьё (сила+d6, +1 к *защите*, *дальность* 1, двуручное), лук (урон 2d6, *дистанция* 12/24/48).

Бандит

Увы, бандиты — напасть всех Вотчин. Оголодавшие крестьяне, распущенные по домам солдаты, беглые рабы, браконьеры и другие подобные личности наводняют леса, холмы и второстепенные дороги и грабят любого, кто проходит мимо, разоряют деревни и хутора и вообще отнимают хлеб насущный силой.

Разбойник

Самый распространённый тип бандита — разбойник с большой дороги. Эти люди обычно сбиваются в шайки, тщательно изучают местность, в которой действуют, и высылают дозорных — высматривать возможных богатых жертв или приближающихся стражников и подобные опасности. Во многих странах за головы разбойников назначают награду.

Варианты: разбойник из пустыни (*верховая езда d6*, получает пони или лошадь), браконьер (*выживание d8, егерь*, всегда вооружён луком), мятежник (замените короткий и малый щит копьём и средним щитом), бывший солдат (замените лёгкий доспех и малый щит средним бронзовым доспехом и средним щитом).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, выживание d6, драка d6, запугивание d6, лазание d4, маскировка d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1.

Изъяны: в розыске, пустой кошелёк.

Черты: нет.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), бронзовый короткий меч (сила+d6) или ду-

бинка (сила+d4), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/48) или малый щит (+1 к защите).

Особенности:

- **Бандитский вожак:** один из десяти разбойников — суровый предводитель, держащий банду в кулаке. Его *сила* и *выносливость* равны d8, и у него обычно лучшее снаряжение — средний бронзовый доспех, бронзовая секира и средний щит.
- Мастер засад: разбойники мастерски умеют заставать жертв врасплох. Если они находятся на собственной территории и у них есть время подготовить засаду, то перед началом боя возьмите из *колоды действий* по одной карте за каждый десяток разбойников и отложите в сторону. В начале каждого раунда вы можете по желанию сбросить *карту действия*, которую получили разбойники, и заменить её одной из отложенных в сторону.

Главарь разбойников

Большие банды, такие как печально известные «добрые братья», терроризирующие Железный тракт, возглавляют знаменитые главари, которые подчас оказываются даже влиятельнее аристократов и имперских наместников. Некоторые отличаются звериной жестокостью и умеют только сеять ужас, а иные обладают развитым тактическим мышлением и запросто обводят вокруг пальца армии цивилизованных стран.

Варианты: главарь-изувер (*смекалка* и *характер* падают до *d6*, *сила* и *выносливость* повышаются до *d10*, *бугай*, *дикарь*, *круговой удар* +, теряет черту *хладнокровие*, средний щит и длинный меч заменяются железной двуручной секирой), отставной военный (*знание (военное дело)* d8, *сила личности*, *тактик*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, выживание d8, драка d10, запугивание d8, знание (военное дело) d6, лазание d6, маскировка d6, стрельба d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: в розыске, заносчивость либо самоуверенность.

Черты: блок, командный голос, круговой удар, прирождённый лидер, стальные нервы +, хладнокровие.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+3), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), железный длинный меч (сила+d8), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/48), лошадь.

Особенности:

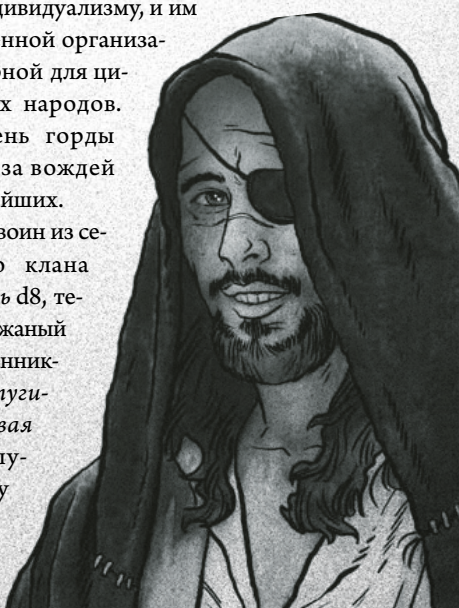
- **Мастер засад:** разбойники мастерски умеют заставать жертву врасплох. Если они находятся на собственной территории и у них есть время подготовить засаду, то перед началом боя возьмите из *колоды действий* по одной карте за каждый десяток разбойников и отложите в сторону. В начале каждого раунда вы можете по желанию сбросить *карту действия*, которую получили разбойники, и заменить её одной из отложенных в сторону.

Варвар-северянин

В северных странах, включающих в себя Порубежье, Нортхейм и страну курганов, живут дикие народы. Несмотря на то, что они заметно различаются с точки зрения культуры, для создания образов таких вояк можно воспользоваться одними и теми же параметрами.

Воин-варвар

Этот необузданный облачённый в шкуры воин — воплощение дикости и ночной кошмар богатых и миролюбивых горожан из Фабертерры. И в бою, и в повседневной жизни варвары склонны к индивидуализму, и им недостаёт военной организации, характерной для цивилизованных народов. Варвары очень горды и признают за вождей только сильнейших.



Варианты: воин из североземского клана (*выносливость* d8, теряет лёгкий кожаный доспех), курганник-налётчик (*запугивание* и *верховая езда* d6, получает к списку

снаряжения отрезанную голову, теряет изъян *страх перед магией*), лучник с Порубежья (*стрельба* d8, *умелый метатель (лук)*, получает средний бронзовый шлем), пехотинец с Порубежья (вместо бронзовой секиры получает короткий бронзовый меч и средний бронзовый шлем).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d4, внимание d4, выживание d4, драка d8, запугивание d4, лазание d4, маскировка d4, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5+1.

Изъяны: страх перед магией (малый).

Черты: дикарь.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), бронзовая секира (сила+d8), лук (урон 2d6, *дистанция* 12/24/48).

Вождь курганников

Этот суровый человек — либо владыка кургана, либо предводитель отряда налётчиков. У вождя впечатляющий внешний вид. Вождь пребывает в полной уверенность в том, что сила пращуров — на его стороне.

Варианты: предводитель налётчиков (*маскировка* d8, получает лошадь), владыка кургана (*аристократ*, *знание (военное дело)* d6, получает серпоносную колесницу, запряжённую шестью козлами (используйте для них характеристики мулов из «Дневника авантюриста»)).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d8, запугивание d8, знание (военное дело) d4, лазание d6, маскировка d6, метание d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+1.

Изъяны: дурной характер, жадность, заносчивость.

Черты: блок, командный голос, предводитель, стальные нервы, уклонение.

Снаряжение: средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), костяной средний доспех (+2), бронзовая секира (сила+d8), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/48).

Нортхеймский герой

В битве северoземцев возглавляют могучие, свирепые воины, способные на невероятные подвиги, которые потом увековечивают поэты и барды. Эти военные вожди могут встать над племенем и в мирную пору, но многие отказываются от такой чести, поскольку знают, что мудрому правителю нужны совсем другие навыки, нежели те, что делают человека сильным воином.

Варианты: одинокий странствующий воитель (вместо черты *берсерк* получает *в полторы руки*, вместо бронзового двуручного топора получает железный длинный меч и набедренную повязку), военный вождь клана (вместо черты *берсерк* получает *командный голос*, получает бронзовый средний доспех).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, выживание d4, драка d10, запугивание d8, знание (военное дело) d6, лазание d6, маскировка d6, метание d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Изъяны: самоуверенность, страх перед магией (малый).

Черты: берсерк, бугай, герой в одной тряпице, дикарь, круговой удар.

Снаряжение: бронзовый средний шлем (+2), бронзовый двуручный топор (сила+d10, ББ 1, –1 к *защите*, двуручное), лук (урон 2d6, *дистанция* 12/24/48).

Варвар-южанин

Для образованных жителей Фабертерры и Синтарии любой, кто плохо говорит на имперском языке, — варвар. Это относится как к северным народам, так и к диким племенам, живущим в Саванне слоновой кости и «зелёном поясе».

Воин-саваннник

Типичный представитель племён Саванны слоновой кости или «зелёного пояса» — одновременно и воин, и охотник.

Варианты: ополченец из «зелёного пояса» (снаряжение заменяется на палицу или корот-

кий костяной меч и пращу), воин из племени магомби (*метание* и *сила* d8, *сильная рука*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, выживание d6, выслеживание d4, драка d6, запугивание d4, лазание d4, маскировка d6, метание d6, провокация d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: нет.

Черты: нет.

Снаряжение: дикарский щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак, +1 к проверкам *запугивания*, *провокации* или *убеждения*), копьё (сила+d6, +1 к *защите*, *дальность* 1, двуручное), 5 дротиков и атлатль (сила+d4, *дистанция* 9/18/36, ПЗ 1).

Особенности:

- **Умудрённый опытом воин:** каждый отряд из дюжины или более воинов обычно возглавляет опытный боец или охотник. Его параметры *драки* и *выживания* равны d8, *смекалка* d6, и он получает черту *командный голос*. Такой персонаж — *дикая карта*.

Охотник на газелей

Это изящные и стройные люди из почти забытого племени — шалими. В наши дни их в Саванне практически не осталось. Это прирождённые бегуны, способные, если надо, обогнать стадо буйволов. Шалими — умелые охотники, невидимые и неслышимые, но сейчас большинство из них служат глашатаями и посланниками Белого Вождя и доносят его волю племенам Саванны.

Варианты: глашатай Белого Вождя (*убеждение* d8, *харизматичный*, снаряжение заменяется на шакрам из слоновой кости (+1 к урону, +1 к *харизме* среди племён Саванны, символ полномочий глашатая), *дикая карта*).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выживание d6, выслеживание d6, драка d6, лазание d4, маскировка d8, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: нет.

Черты: быстроногость, дитя природы, разрыв дистанции.

Снаряжение: копьё (сила+d6, +1 к защите, дальность 1, двуручное), 4 костяных шакрама (сила+d4, дистанция 4/8/16, игнорирует до 2 пунктов *модификатора укрытия*).

Особенности:

- **Прирождённый бегун:** охотник на газелей может бежать почти весь день без устали. Он получает +2 к проверкам *выносливости*, сопротивляясь *усталости*.

Наездник на буйволе

Даже тяжёлая пехота Кироса и работорговцы Калдеи дрожат при виде надвигающихся воинов, на лица которых нанесена жуткая боевая раскраска, на шеях которых висят ожерелья из скальпов убитых врагов, и которые скачут верхом на удивительных зверях — боевых буйволах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, выживание d4, выслеживание d6, драка d10, запугивание d6, метание d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+1.

Изъяны: нет.

Черты: наездник на буйволе, рождённый в седле, уклонение.

Снаряжение: дикарский щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак, +1 к проверкам *запугивания*), кожаный лёгкий корслет (+1), буйвольное копьё с бронзовым наконечником (сила+d8, ББ 2 при *атаке с разгона*, двуручное при использовании в пешем порядке), костяной короткий меч (сила+d6), 5 дротиков (сила+d4, дистанция 6/12/24).

Особенности:

- **Несущийся буйвол:** *статист*, на которого впервые скачет буйвол с наездником, должен пройти проверку *храбрости*, в случае провала он оказывается в панике.

Валк

Нашествие этих кривоногих кочевников-коротышек из пустоши на цивилизованные земли началось меньше двух столетий назад и стало главной причиной упадка Железной империи. Ниже описаны типажи самых известных и опасных валкских воинов — наездников и валькирий.

Валкский наездник

Рядовой представитель одного из валкских кланов — и пастух, и конный воин.

Варианты: разведчик (*маскировка* d8, *егерь*), личная стража вождя (*драка* d10, *блок*, *боевая ярость*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d10, внимание d4, выживание d6, драка d8, запугивание d6, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1; **харизма:** −4.

Изъяны: жадность, жажда крови.

Черты: рождённый в седле, твёрдая рука.

Снаряжение: доспех из варёной кожи (+1), бронзовый кинжал (сила+d4),бронзовый короткий меч (сила+d6), валкский составной лук (урон 2d6+1, дистанция 15/30/60, ББ 1), степной пони.

Особенности:

- **Стреляй и беги!** Валкский наездник с юных лет учится держаться в седле. Поэтому он отлично усваивает гибкую кавалерийскую тактику. Когда валкский наездник передвигается верхом, бег скакуна и стрельба из лука для него считаются одним *действием* и не налагают штрафа.

Валькирия

Валки практически ни во что не ставят женщин, но валькирии — исключение. Эти светловолосые жрицы-воительницы — движущая сила валкской орды. Благодаря видениям будущего и невероятной магической мощи валькирии заставляют трепетать даже самых могучих воинов.

Варианты: всадница на ялке (*драка* d8, замените посох чернокнижника на копьё и щит, а пони на ялку, см. ниже), вестница войны (*знание* (военное дело) d6, добавляются две *лидерских черты*), старая карга (*старость*, *уродство*, теряет черту *привлекательность*, добавьте две силы и *пункты силы* x2).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d10, внимание d8, драка d6, запугивание d10, знание (сверхъестественное) d8, чернокнижие d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1; **харизма:** +4/0.

Изъяны: жажда крови, клятва (валкские религиозные принципы).

Черты: боевой пыл, командный голос, мистический дар (чернокнижие), новая сила, пункты силы, привлекательность, рождённый в седле, харизматичный.

Силы [20 ПС]: призыв союзника (ловчая птица, демон-мастиф, ятакал), стрела (невидимый душитель), ужас (жуткий хохот), щит (демонический ветер).

Снаряжение: доспех из варёной кожи (+1), костяной кинжал (сила+d4), посох чернокнижника (сила+d4, +1 к *защите*, двуручное, *дальность* 1, позволяет использовать заклинания с *дальностью* касание), степной пони.

Особенности:

- **Видения:** все знают, что валькириям являются видения. Потратив *фишку* и пройдя проверку *чернокнижия (−4)*, валькирия может, не расходуя *пунктов силы*, воспользоваться силой *прорицания*. Принеся в жертву человека или лошадь, валькирия сокращает штраф на 2. Каждое последующее применение этой способности в течение того же лунного месяца влечёт дополнительный штраф −2. Валькирия, потерпевшая провал при проверке *чернокнижия*, оказывается *истощена*. При *критическом провале* также выполняется проверка по *таблице осложнений чернокнижия*.
- **Живое знамя:** очень немногие военачальники валков пользуются в бою какими-либо знаками различия. Отряд воинов обычно собирается вокруг валькирии, и её грива длинных светлых волос служит им знаменем. Когда валькирия едет верхом, её *командный радиус* равен 15 клеткам. Из-за этого валькирий иногда называют «живыми знамёнами».

Всадница на ялке

Валькирии часто призывают ятакалов — демонических жеребцов (см. стр. 141). Ятакал может спариться с кобылицей, и тогда рождается помесь обычного и сверхъестественного существа — ялка (см. ниже). Ялки во многом похожи на лошадей, но они поистине ужасны. Усмирить и объездить ялку

может только юная валькирия-девственница. После этого она обычно покидает клан и в одиночку странствует по степи. Единственная компания всадницы — её демонический скакун и другие зловещие создания.

Всадниц на ялках очень боятся и уважают, даже другие валькирии.

Ялка

Ялка — отродье демонического жеребца и обычной кобылицы. У неё такие же параметры, как у боевой лошади — приспешника, а также особенность демон. *Ялка питается мясом, у неё острые, как бритва, зубы (сила+d6), и в первый раз, когда кто-то видит ялку, она внушает ему страх. Оседлать её может только всадница на ялке.*

Воин

Сборный типаж, которым можно воспользоваться в любой момент, когда вам понадобится боевой персонаж, не вписывающийся в иные категории.

Солдат

Воин со средним уровнем подготовки и снаряжением.

Варианты: лучник/пращник (*стрельба* d8, *умелый метатель* (лук, праща), получает лук или пращу), конник (*верховая езда* d6, получает лошадь), городская стража (*внимание* d6, *уличное чутьё* d6), рекрут (*запугивание*, *стрельба* и *метание* d4, замените бронзовый короткий меч и кожаный лёгкий доспех на копьё), наёмник (*запугивание* d8, *жадность*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1.

Изъяны: нет.

Черты: нет.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), малый щит (+1 к защите), бронзовый короткий меч (сила+d6).

Опытный солдат

Очень умелый солдат, профессионал в своём деле.

Варианты: калдейский воин с тяжёлым луком (*умелый метатель* (лук), *стрельба* d10, получает лук), синтарийский катафракт (*верховая езда* d8, получает лук, копьё и лошадь), телохранитель аристократа (*драка* d10, *бдительность*), наёмник-ветеран (*блок*, *жадность*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: нет.

Черты: боевая закалка.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), бронзовый длинный меч (сила+d8).

Вор

В богатых городах империи преступность цветёт пышным цветом. Грабители, домушники, карманники и фальшивомонетчики — лишь некоторые из множества тёмных личностей, зарабатывающих на жизнь тем, что утаскивают пухлые кошельки у торговцев или грабят храмы и богатые дворцы. Кто-то работает в одиночку, другие сбиваются в небольшие шайки или даже хорошо организованные гильдии, подобно знаменитой гильдии воров Жализара.

Вор

Хотя он умел и опытен, этого персонажа считают мелким жуликом. Однако это не мешает коварному вору представлять серьёзную угрозу.

Варианты: вор-акробат (*ловкость d10, лазание* d8, *акробат, охотник за сокровищами*, получает тигриные когти), вор из гильдии (*враг* (конкурирующие гильдии), *полезные связи* (гильдия), получает бронзовый короткий меч), скупщик краденого (*уличное чутьё d10, полезные связи (преступный мир)*), взломщик (*взлом* d10, *ремонт d6, охотник за сокровищами*), карманник (*за мной пришли!, маскировка d10*), мошенник (*харизматичный, шестое чувство, убеждение d8*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d4, взлом d6, внимание d8, драка d6, запугивание d4, лазание d6, маскировка d6, метание d6, провокация d4, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+1.

Изъяны: жадность.

Черты: вор, проходимец.

Снаряжение: кожаный лёгкий полудоспех (+1), кинжал (сила+d4), праща (сила+d4, дистанция 4/8/16), отмычки.

Особенности:

- **Завсегдатай тёмных переулков:** находясь на своей территории (городском квартале, улице и т. п.), вор-*статист* получает *дикий кубик* при проверках *уличного чутья* и *внимания*. Для вора — *дикой карты* значение *дикого кубика* увеличивается на одну ступень (обычно с d6 до d8).

Матёрый вор

Этот персонаж — один из лучших в городе мастеров своего грязного ремесла. Это может быть опытный домушник, который даже во дворец наместника проберётся, не встревожив ни единого стражника, или высокопоставленный член гильдии воров, или глава сети осведомителей какого-нибудь властителя.

Варианты: авторитет из гильдии воров (*драка* и *метание* d10, *блок +, аристократ*, замените бронзовый короткий меч на железный длинный меч), профессиональный грабитель (*самоуверенность, акробат, охотник за сокровищами, шестое чувство*, получает тигриные когти, шёлковую верёвку и зелье из лотоса с силой *сон*), глава шпионской сети (*уличное чутьё d12+2, полезные связи* (любые три), *богатство*).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d6, взлом d8, внимание d10, драка d8, запугивание d6, лазание d8, маскировка d10, метание d8, провокация d4, стрельба d8, убеждение d8, уличное чутьё d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5+1.

Изъяны: жадность.

Черты: блок, вор, полезные связи (преступный мир), проходимец, уклонение +, упреждающий удар, хладнокровие +.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), дага (сила+d4, +1 к защите, обычно держится во второстепенной руке), короткий меч (сила+d6), праща (сила+d4, дистанция 4/8/16), отмычки.

Особенности:

- **Правитель тёмных переулков:** когда матёрый вор находится у себя в городе, при про-

верках *уличного чутья* и *внимания* значение его *дикого кубика* увеличивается на одну ступень (обычно с d6 до d8).

Гладиатор

Отважные воины, ежедневно рискующие жизнью на арене, — герои толпы в Фабертерре, Трикарнии и многих других странах, цивилизованных и не очень.

Простой гладиатор

Профессиональный боец, но определённо не звезда.

Варианты: застрельщик (*разрыв дистанции*, снаряжение заменяется на составной лук и бронзовый кинжал), ретиарий (*атака с двух рук*, замените бронзовый короткий меч и малый щит на копьё и боевую сеть), синтарийский боец с бивнями (*мастер боевых искусств*, снаряжение заменяется на слоновьи бивни (железные кулаки)), трикарнийский слепой булавоносец (*бугай*, снаряжение заменяется на булаву, бронзовый средний полудоспех, средний глухой шлем (+2; –2 к проверкам *внимания*)).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, лечение d4, метание d6, провокация d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+1.

Изъяны: заносчивость.

Черты: боевая закалка, финт.

Снаряжение: лёгкий полудоспех гладиатора (+1), наруч гладиатора (+1 к *защите*, сила+d4), бронзовый короткий меч (сила+d6).

Особенности:

- **Возбуждающий толпы:** один раз за каждый бой на арене гладиатор может пройти против врага встречную проверку *провокации* (с поправкой на значение *харизмы*) и «зажечь» толпу. Это рассматривается как *действие*; победитель немедленно получает *фишку*.
- **Гладиатор:** если ему удаётся проверка *запугивания* против оппонента на соседней клетке, гладиатор может немедленно атаковать при помощи навыка *драки*. Это будет свободным действием и не повлечёт штрафа за несколько действий.

Гладиатор-ветеран

Этот человек — одна из звёзд арены. Он или она и смертоносный боец, и кумир публики.

Варианты: застрельщик (*быстроногость*, *разрыв дистанции*, снаряжение заменяется на составной лук и бронзовый кинжал), ретиарий (*атака с двух рук*, *упреждающий удар*, замените бронзовый короткий меч и малый щит на копьё и боевую сеть), синтарийский боец с бивнями (*мастер боевых искусств* +, снаряжение заменяется на слоновьи бивни (железные кулаки)), трикарнийский слепой булавоносец (*бугай*, *сила* и *выносливость d10*, снаряжение заменяется на булаву, бронзовый средний полудоспех, средний глухой шлем (–2 к проверкам *внимания*)).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d10, внимание d6, запугивание d10, лечение d4, метание d6, провокация d10, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+1; **харизма:** +2.

Изъяны: заносчивость.

Черты: боевая закалка, боевая ярость, контратака, финт.

Снаряжение: лёгкий полудоспех гладиатора (+1), наруч гладиатора (+1 к защите, сила+d4), бронзовый короткий меч (сила+d6).

Особенности:

- **Возбуждающий толпы:** один раз за каждый бой на арене гладиатор может пройти встречную проверку *провокации* (с поправкой на значение *харизмы*) и «зажечь» толпу. Это рассматривается как *действие*; победитель немедленно получает *фишку*.
- **Гладиатор:** если ему удаётся проверка *запугивания* против оппонента на соседней клетке, гладиатор может немедленно атаковать при помощи навыка *драки*. Это будет *свободным действием* и не повлечёт штрафа за несколько действий.
- **Знаменитость:** толпа обожает гладиатора. Он получает +2 к *харизме*.

Девица

Этим типажом можно воспользоваться, чтобы изобразить любую девушку или женщину, вовлечённую в приключение, но не участвующую в боях. Её роль обычно заключается в том, что герои её спасают, но она и сама может им помочь. Учитывая, что девица много вопит, но чудовища так её и не съедают (по крайней мере, если герои знают своё дело), она — *дикая карта*.

Варианты: селянка (*выживание* d6, *лечение* d6), дочь аристократа (*аристократ*, *запугивание* d6), жрица (*жрец*, *знание (сверхъестественное)* d6), соблазнительница (*убеждение* d10, *привлекательность* +, *искусительница* (7 *пунктов силы*)), девка из таверны или куртизанка (*уличное чутьё* d6, *драка* d6).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, лечение d4, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +4.

Изъяны: дама в беде.

Черты: привлекательность.

Снаряжение: простая одежда или модный наряд.

Особенности:

- **Мощная глотка:** она часто кричит, особенно когда злое и гадкое чудовище собирается её схватить! Когда нужно, чтобы её услышали, пронзительный голос даёт преимущество +2 к любым проверкам *внимания* (для этого девка должна находиться в пределах 12 клеток от цели). Кроме того, когда она сталкивается с чудовищами с особо чувствительным слухом (по решению ведущего), вопли могут рассматриваться как *уловка (смекалка)*.

Жрец

В зависимости от веры и личного отношения к ней один жрец может сильно отличаться от другого.

Обычный жрец

Этот человек — преданный служитель богов.

Варианты: жрец-бессребренник Двуликого бога (*убеждение* d8), повитуха Эту (*лечение* d8), жрица Горданы (*привлекательность*, *жажда крови*, *мистический дар (чернокнижие)*, силы [10 ПС]: *ужас*, *усилить/ослабить параметр*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: анализ текста d4, внимание d6, драка d4, знание (религия) d8, лечение d6, убеждение d6.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: клятва (догматы соответствующей религии).

Черты: жрец, харизматичный.

Снаряжение: посох (сила+d4, +1 к защите, дальность 1, двуручное), жреческое облачение.

Особенности:

- **Божье проклятие:** жрец — персонаж ведущего может обрушить на кого-либо проклятие. Для этого жрец должен пройти встречную проверку *характера (–2)* против *характера* жертвы. В случае успеха жреца персонаж, на которого пало проклятие, до конца сценария оказывается под воздействием изъяна *неудачник* или силы *ослабить параметр*, на выбор ведущего. Если жрец добивается успеха с *подъёмом*, проклятие становится постоянным, по крайней мере, пока жрец не снимет его или пока персонаж каким-либо образом не искупит вину. Ведущему надлежит пользоваться этой способностью в ситуациях, которые к тому располагают. Злить служителя богов всегда неразумно…

Странствующий жрец-кузнец

Этот человек заметно отличается от типичных храмовых жрецов, читающих молитвы и кланяющихся перед алтарями. Это тайный приверженец Гулиана, Владыки огня и Кующего речи. Жрецов-кузнецов вынудили скитаться по Вотчинам и скрывать свою веру от мира, чтобы избежать гонений со стороны империи. Но невзирая на это, служители Гулиана продолжают, безмолвно и в одиночестве, сражаться против жестоких детей Горданы и прочих демонов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d4, внимание d6, драка d8, знание (религия) d6, лечение d6, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: в розыске, клятва (религиозные догматы).

Черты: боевая ярость+, жрец, смелость, стальные нервы +, упорство.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), бронзовый средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), замаскированный стальной длинный меч (сила+d8, ББ 2), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/28), стрелы со стальными наконечниками в количестве d6 (ББ 2).

Особенности:

- **Знай врага своего:** когда жрец-кузнец сталкивается со сверхъестественным существом (с особенностью демон или нежить), он может пройти проверку *знания (сверхъестественное)* и выяснить одну из особенностей существа (скорее всего слабость, если она существует).

Знаток лотоса

Те, кто изучает сверхъестественные свойства лотоса, могут быть смертоносными и гибкими противниками. Они варят зелья, которые придают храбрости самым трусливым воинам и лечат любые болезни. Знаток лотоса может разрушить ваше тело ядом и смотреть с улыбкой, как вы корчитесь от боли. Самые же опасные те, кто пытается усовершенствовать природу человека во имя своих слепых богов — прогресса и науки.

Знаток лотоса

Эти параметры относятся к среднему знатоку лотоса — человеку, обученному применять чудесное растение, но не получившему специализации в конкретной области. Когда вы создаёте персонажа-знатока лотоса, настоятельно рекомендуем выбрать один из нижеперечисленных вариантов. Впрочем, вам никто не запрещает придумать собственный.

Варианты: ученик алхимика (*секреты лотоса* d10, *точная алхимия*, получает силу *взрыв («драконье дыхание Гиза»)*), подрывник (*знание (взрывчатка) d8, ремонт d6, отравление* и *усилить/ослабить параметр* заменяются на *взрыв* и *поток*, все наносящие урон *силы* считаются *тяжёлым оружием*), подчиняющий умы (*убеждение d10*, силы заменяются на *усилить/ослабить параметр (только характер и смекалка), ужас, кукла, сон*), целитель (*лечение d8, целитель*, силы заменяются на *усилить/ослабить параметр (только выносливость и лечение), исцеление, рассеивание, поддержка*), страж (*внимание* d8, *бдительность*, силы заменяются на *стена, увидеть/скрыть сверхъестественное, рассеивание, невидимость*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, знание (сверхъестественное) d8, лечение d6, маскировка d4, метание d6, секреты лотоса d8, убеждение d8.

Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5.

Изъяны: перестраховщик.

Черты: заготовленный лотос, мистический дар (секреты лотоса), новая сила, пункты силы

Силы [15 ПС]: оглушение («серый лотос окаменевших конечностей»), отравление (различные яды), стена («красный лотос огненной стены»), усилить/ослабить параметр (разнообразные эссенции).

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), кинжал (сила+d4), набор целителя, сума для лотоса, 5 порций очищенного лотоса.

Особенности:

- **Полный склад запасов:** знаток лотоса, если это персонаж ведущего, обычно располагает большим временем для работы и исследований, чем странствующий искатель приключений. Поэтому он может воспользоваться чертой *заготовленный лотос* дважды за игровую встречу.

Злой гений

Этот человек глубоко проник в секреты лотоса и направил свои знания и ум на то, чтобы опробовать новые эссенции на лучших из возможных подопытных кроликах — людях! Гибель невинных может лежать гнётом на его совести, а может и не лежать — в любом случае злой гений непоколебимо идёт по пути науки.

Варианты: серый кардинал (*убеждение* d10, *полезные связи (знать, преступный мир)*, *аристократ*, получает силу *кукла*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8, знание (сверхъестественное) d10, знание (медицина) d10, лечение d10, маскировка d8, метание d10, провокация d8, секреты лотоса d12, убеждение d8.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: нет.

Черты: богатство, заготовленный лотос, мистический дар (секреты лотоса), новая сила, пункты силы, хладнокровие +.

Силы [25 ПС]: дар воина (различные наркотические зелья, вызывающие свирепость в бою), зомби («тусклый лотос пробуждения»), оглушение («серый лотос окаменевших конечностей»), отравление (различные яды), поток («неугасимый лотос пылающего феникса»), стена («красный лотос огненной стены»), усилить/ослабить параметр (разнообразные эссенции).

Снаряжение: бронзовый средний корслет (+2), короткий меч (сила+d6), отравленный кинжал (сила+d4, лезвие пропитано зельем с силой отравления), перчатка отравителя (сила), кольцо отравителя, набор целителя, сума для лотоса, 10 порций очищенного лотоса

Особенности:

- **Омерзительные порождения лотоса:** в услужении у злого гения обычно находится несколько омерзительных существ. Эти несчастные создания подверглись во время экспериментов ужасным мутациям (см. ниже). По крайней мере один из них — приспешник, фанатично преданный хозяину.
- **Полный склад запасов:** у злого гения обычно больше времени для работы и исследований, чем у странствующего искателя приключений. Поэтому он может воспользоваться чертой *заготовленный лотос* дважды за игровую встречу. Кроме того, учитывая ресурсы, которыми он располагает, злой гений может воспользоваться этой чертой для того, чтобы создать любую эссенцию из списка сил секретов лотоса, включая неизвестные ему.

Омерзительные порождения лотоса

Ради своих тёмных целей злой гений запросто мучает людей и животных и искажает их тела. Эти несчастные существа настолько подавлены, что во всём ему повинуются.

Можно моментально создать такого персонажа, воспользовавшись параметрами искажённого прислужника. Если же вы хотите нечто более сложное, выберите для основы типаж существа (обычно это человек или животное) и вытяните карту из колоды действий (две, если решите создать нечто совсем мерзкое). Карта покажет, какой жуткой мутации это существо подверглось. Оно также приобретает изъян *уродство*, если в описании не сказано иного.

Карта	Жуткая мутация
2	**Громадный!** Бедное существо выросло вне всякой меры. Каждый раз, когда сдаётся эта карта, оно получает размер +3.
3	**Секрет бессмертия!** У знатока лотоса получилось! Существо практически бессмертно (особенность быстрая регенерация), но, к счастью, не может залечивать *ранения*, нанесённые или огнём, или сталью, или каким-то иным источником по выбору ведущего.
4	**Жабры!** У существа выросли жабры, и оно может жить под водой. Оно получает особенность водный (шаг такой же,

как на суше), а выносливость увеличивается на одну ступень.

5 **Толстокожий.** Каждый раз, когда сдаётся эта карта, кожа у существа становится толще, прочнее или обрастает чешуёй, что даёт +1 к *броне*.

6 **Химера!** В результате причудливого эксперимента родилось существо, составленное из частей тел разных созданий и оживлённое могущественной эссенцией лотоса. Оно получает особенность голем.

7 **Ползун!** Эта тварь отрастила присоски на конечностях или что-то подобное и может легко передвигаться по стенам и другим вертикальным поверхностям. Она получает особенность хождение по стенам.

8 **Клыки и когти!** У несчастного создания выросли острые, как бритва, клыки и/или когти. Они могут использоваться как оружие, наносящее урон, равный сила+d4, а если эта карта сдаётся вновь, то каждый раз урон возрастает на одну ступень (т. е. сила+d6, сила+d8 и так далее).

9 **Шустрый!** Существо очень быстро бегает и обретает стремительные рефлексы. Оно получает черты *быстроногость* и *боевая закалка*.

10 **Тьфу... Дрянь какая!** Это существо — величайшая неудача создателя. Оно столь уродливое и буйное, что вызывает страх. Если эта карта сдаётся вновь, существо становится всё более жутким и каждый раз налагает штраф на проверки *храбрости* –2 (–4, и так далее).

Валет **Крылья!** У существа выросли крылья! Оно получает особенность полёт с таким же шагом, как при движении по земле.

Дама **Невероятный интеллект!** Мозг существа стал мощнее, и смекалка выросла на две ступени. Поэтому существо осознаёт, что́ знаток лотоса с ним сделал. Если карта красная, существо приобретает изъян *мстительность* и готово ударить создателя в спину, едва представится возможность!

Король **Смерть посрамлена!** Знаток лотоса сумел победить величайшего противника, саму смерть. Существо вернулось с того света, хотя и не таким, как прежде. Оно получает особенность нежить.

Туз **Невероятная красота!** У знатока лотоса получилось поистине прекрасное существо. У этого создания нет изъяна *уродство*, напротив, оно обладает нечеловеческой привлекательностью (+6 к *харизме*) и может воздействовать на существ противоположного пола с помощью силы кукла со *сверхъестественным навыком d10* и *10 пунктами силы*.

Джокер **Безумное порождение!** Вытяните ещё две карты и примените оба полученных результата.

Калед

Каледы — примитивный народ, живущий исключительно в неописанных на картах лесах — стране каледов. Книжники говорят, что это потомки рабов, бежавших от керонцев, когда на мир обрушилась Звезда Ужаса. Каледы не знают металлообработки, терпеть не могут чужаков и покидают свой дом только тогда, когда идут на войну или охотятся на людей.

Несмотря на техническую отсталость каледов, их страшатся все цивилизованные народы, поскольку каледские обнажённые копейщики творят в бою чудеса, а друиды обладают огромным сверхъестественным могуществом.

Обнажённый копейщик

Самый грозный каледский воин. Когда эти дикари бросаются в атаку, их защищают только собственная свирепость и магические татуировки. Последние обозначают принадлежность к клану, и считается, что они придают огромную силу.

Варианты: важнейшее значение имеют клановые татуировки (см. стр 154). Если вам нужно новое племя, вы можете взять для него другую татуировку из предложенных или придумать собственную.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, выживание d8, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d8, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.

Изъяны: нет.

Черты: нет.

Снаряжение: каменный кинжал (сила+d4), копьё с каменным наконечником (сила+d6, +1 к защите, дальность 1, двуручное, дистанция 3/6/12).

Особенности:

- **Клановая татуировка:** выберите клановую татуировку из перечисленных на стр. 154.

- **Обнажённый воин:** пока на него не надеты никакие доспехи, обнажённый копейщик приобретает черту *герой в одной тряпице* и может делать проверки на *прочность*, даже не являясь *дикой картой* (в этом случае осуществляется только проверка *выносливости*, без дикого кубика). Эта способность не даёт преимуществ, если копейщик находится под воздействием *страха* или если во время боя он был вовлечён противником в *поединок воли (запугивание)* и потерпел поражение — каледские боги не станут помогать трусу.
- **Обнажённый герой:** каждый отряд из дюжины или более обнажённых копейщиков обычно возглавляет герой — могучий воин в статусе *дикой карты* с *выносливостью* d8, навыком *драки* d10 и чертой *командный голос*.

Друид

Друиды — жрецы каледских кланов. Они поклоняются таинственным древним богам и тесно связаны с самим лесом. Считается, что друиды — одни из величайших колдунов в Вотчинах, но их сила может полностью проявляться только на родной земле. Представленные здесь параметры относятся к среднему друиду. Более сильных персонажей-друидов необходимо создавать самостоятельно, поскольку их параметры кардинально меняются.

Варианты: заклинатель опавших листьев (замените силу *друг зверей* на *зомби*, все силы получают аспект некромантии), воинствующий друид (замените *путы* и *друг зверей* на *дар воина* и *доспех*, *драка* повышается до d8, *чернокнижие* падает до d8, персонаж получает копьё).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, выживание d8, выслеживание d6, драка d6, запугивание d10, знание (сверхъестественное) d8, лазание d6, маскировка d8, чернокнижие d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –4.

Изъяны: жажда крови.

Черты: мистический дар (чернокнижие), новые силы, пункты силы.

Силы [25 ПС]: друг зверей (управление животными), превращение (волк, медведь, хищная птица или змея), призыв союзника (звериный царь, древесный ужас, средний рой), путы (ожившие ветви), усилить/ослабить параметр (боевая раскраска и проклятия).

Снаряжение: каменный кинжал (сила+d4).

Особенности:

- **Зов чащи:** пока друид находится в стране каледов, его сила друг зверей расходует вдвое меньше *пунктов силы*, чем обычно.
- **Сила родного леса:** пока друид находится в стране каледов, на него воздействует черта *восстановление силы*.

Каледские клановые татуировки

Для каждого каледского клана характерны собственные татуировки, отделяющие одну каледскую культуру от другой. Полный набор татуировок может получить только взрослый воин — обнажённый копейщик — и наносят их только друиды, поскольку татуировки пронизаны могучей магией каледского леса.

Здесь представлен список самых известных татуировок и их магических эффектов.

Воющие звёзды. У клана Воющих звёзд особо тесная связь с волками. Их татуировки наделяют чертой укротитель, *и у каждого копейщика Воющих звёзд есть ручной волк.*

Синие лососи. Каледы из этого клана — прирождённые пловцы. Говорят, что «синий лосось» просто не может утонуть. Их татуировки наделяют особенностью водный с шагом 6.

Древокожие. *Древокожие верят, что в их жилах течёт сок многовековых деревьев, и не чувствуют боли, даже когда получают смертельные раны. Когда «древокожий» должен оказаться* при смерти, *он может пройти проверку* выносливости. *При успехе он, прежде чем оказаться* при смерти, *в течение одного раунда действует без каких-либо штрафов.*

Лесные коты. *«Лесные коты» могут лазать по деревьям с изяществом пумы. Они перемещаются по ветвям деревьев, словно по обычной земле, и должны проходить проверки* лазания *только в крайних случаях.*

Ускользающие тени. *Пока «ускользающая тень» прячется среди листвы каледских деревьев, вам её не увидеть. Находясь в лесах страны каледов, «ускользающие тени» получают +4 к проверкам* маскировки.

Каледские звериные цари

Каледские друиды умеют вызывать особых магических существ, называемых звериными царями. Хотя он выглядит точь-в-точь как обычное животное, звериный царь на самом деле представляет собой сверхъестественное идеальное существо собственного вида. Как у людей есть цари и князья, так и у зверей.

У звериного царя такие же параметры, как у обычного представителя вида, за следующими исключениями:

- *Это* дикая карта;
- *Для силы* призыв союзника *ранг звериного царя считается на два выше обычного (поэтому если волк — существо ранга* новичок, *царь волков будет существом ранга* ветеран*);*
- *Он больше:* размер +1;
- *Его* смекалка *выше на одну ступень и считается человеческой (поэтому если у волка* смекалка *d6 (Ж), у царя волков будет* смекалка *d8;*
- *Он говорит на каледской речи;*
- *Он может пользоваться силой* друг зверей, *ограниченной существами того же вида, со* сверхъестественным навыком *d10 и 15* пунктами силы.

Каннибал

Вотчинам редко случалось переживать эпоху столь тёмную, как нынешняя, и жуткие вещи стали здесь обычным делом. Одна из них — это каннибализм. Движет ли ими религия или банальный голод, каннибалы — поганый народ, проклятый и людьми, и богами.

В Вотчинах существует множество племён людоедов, но самые известные — это чёрные люди с Островов каннибалов на самом юге ойкумены. Периодически дикари устраивают набеги на соседние земли, охотясь за любимой дичью — человеком.

Рядовой каннибал

Свирепый и дикий людоед.

Варианты: пожиратель мозгов (см. ниже), каннибал-приверженец культа (используйте типаж «приверженец культа», добавив особенность *каннибал*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d6, запугивание d6, маскировка d6, метание d6, стрельба d6, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** –2.

Изъяны: дурной характер.

Черты: боевая закалка.

Снаряжение: каменный кинжал (сила+d4), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/48, скорострельность 1), палица (сила+d8) и малый щит (+1 к защите) или копьё с костяным наконечником (сила+d6, +1 к защите, дальность 1, двуручное).

Особенности:

- **Каннибал:** каннибалы точат зубы, чтобы ими можно было отрывать большие куски мяса. Каннибал может укусить противника, нанося урон *сила*+d4.
- **Пугающий:** каннибал внушает страх, особенно если оскалится. Он получает +2 к проверкам *запугивания*.

Вождь племени каннибалов

Жуткая диета сделала этого страшного человека крупным и мускулистым. Его ненасытная утроба всё время хочет ещё!

Варианты: пожиратель мозгов (см. ниже), глава культа каннибалов (используйте типаж «глава культа», добавив особенность каннибал).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d10, внимание d6, запугивание d8, маскировка d6, метание d6, стрельба d6, судовождение d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** –2.

Изъяны: дурной характер.

Черты: боевая закалка, бугай, дикарь, крепкий орешек.

Снаряжение: костяной двуручный топор (сила+d10, ББ 1, –1 к защите, двуручное).

Особенности:

- **Каннибал:** каннибалы точат зубы, чтобы ими можно было отрывать большие куски мяса. Каннибал может укусить противника, нанося урон сила+d4.
- **Пугающий:** каннибал внушает страх, особенно если оскалится. Он получает +2 к проверкам *запугивания*.

Пожиратели мозгов

У каждого сообщества каннибалов есть любимая еда. Некоторым нравятся сердце и печень, другие предпочитают конечности, но хуже всех — пожиратели мозгов. Хотя считается, что в мозге находится разум человека, там же обитают некоторые опасные паразиты, способные вызвать особую болезнь, симптом которой — неконтролируемый смех. Вот почему пожирателей мозгов также называют хохочущими каннибалами.

Параметры хохочущего каннибала изменяются следующим образом:

Смекалка *падает на одну ступень (если она составляла* d4*, то становится* d4 (Ж)*).*

В каждый раунд боя хохочущий каннибал получает возможность дополнительной проверки запугивания*, которая считается* свободным действием.

Хохочущего каннибала постоянно трясёт, и он получает штраф –1 ко всем физическим действиям.

Книжник

Книжники и другие образованные люди — всё, что отделяет цивилизацию и знание от полного уничтожения. Если герою нужно узнать, правду ли рассказывают в легенде, найти ключ к разгадке тайны или что-либо подобное, книжник — тот самый человек, к которому стоит обратиться.

Варианты: изобретатель (*знание (инженерное дело)* d10*, ремонт* d10), врач (*лечение* d10*, знание (медицина)* d10*, целитель*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d4.

Навыки: анализ текста d10, внимание d6, драка d4, знание (две любых области) d10, провокация d4, убеждение d6.

Шаг: 5; **защита:** 4; **стойкость:** 4.

Изъяны: длинный язык, старость.

Черты: книжник, учёный.

Снаряжение: мантия, письменные принадлежности, рабочие инструменты.

Монах

Одинокую фигуру странствующего монаха можно порой увидеть и в краях, далёких от Лообана. Не все монахи нефриты, поскольку учение о Пути Прозрения постепенно распространяется по всем Вотчинам. Одни монахи смиренны и добры, другие следуют извращённым догматам и служат древнему злу.

Странствующий монах

Типичный монах-путешественник. Одни и те же параметры можно использовать и для монаха, идущего Путём Прозрения, и для искателя чёрного света.

Варианты: кела (изъян *юность*, на одну ступень падают *характер*, *ловкость* и *Прозрение*, см. «Монахи-учетиля и кела» на стр. 157), злокозненный монах-еретик (*убеждение* d10, у всех сил проявляется аспект «боль»), философ (*характер* d10*, мыслитель, монах (воинствующий)* заменяется на *монах (созерцательный)*), храмовый воин (снаряжение заменяется на бронзовый средний доспех и лунный клинок).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, выживание d4, драка d8, знание (религия) d6, лазание d4, лечение d6, Прозрение d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: клятва (религиозные принципы), пустой кошелёк.

Черты: мастер боевых искусств, мистический дар (Путь Прозрения), монах (воинствующий), новая сила.

Силы [15 ПС]: сокрушение (чувствует слабые места противника), усилить параметр (подражает движениям животных).

Снаряжение: трёхсекционный цеп (сила+d6, игнорирует преимущества за щит и укрытие) или посох (сила+d4, +1 к *защите*, *дистанция* 1, двуручное), или твёрдые молитвенные чётки (железные кулаки: +1 к урону голыми руками).

Охотник на демонов

Закалённый борец с демонами, выковавший из собственного тела и воли смертоносное оружие против порождений тьмы, отравляющих Вотчины.

Варианты: настоятель малого храма (*убеждение* d8*, харизматичный, мыслитель*), искоренитель чёрного света (*маскировка* d10*, убийца*, теряет черту *охотник на демонов*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выживание d4, драка d10, знание (религия) d6, лазание d6, лечение d8, Прозрение d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: герой, клятва (религиозные принципы), последнее желание.

Черты: блок, мастер боевых искусств, мистический дар (Путь Прозрения), монах (воинствующий), новая сила x2, охотник на демонов, пункты силы, смелость.

Силы [20 ПС]: сокрушение (чувствует слабые места противника), усилить параметр (подражает движениям животных), щит (просчитывает намерения противника).

Снаряжение: бронзовый средний полудоспех (+2), лунный клинок (сила+d8).

Монахи-учителя и кела

Многие монахи, особенно воинствующие, большую часть жизни проводят в странствиях, поскольку учение о Прозрении говорит, что человеку следует найти своё истинное место в мире. Поэтому более опытные монахи (дикие карты) часто странствуют вместе с одним или несколькими (до пяти) учениками — неопытными юношами и девушками. Молодых монахов называют «кела», что на лообанском языке значит «ученик», и уровень их подготовки может сильно различаться. Кела седовласого охотника на демонов может быть полноценным обученным монахом (со стандартными параметрами странствующего монаха), а ученик обычного монаха-путешественника — это, в большинстве случаев, простой юноша или девушка (с параметрами из варианта «кела»).

Нандал

Нортхеймское слово «нандал» означает «немой» — и действительно, эти примитивные обитатели пещер из-за строения горла неспособны к человеческой речи. Между собой нандалы общаются с помощью рыка и жестов. Они живут в пещерах севера, но иногда мигрируют на юг в поисках пропитания, женщин или просто ради более тёплого климата. Вот почему в Железных горах можно увидеть на удивление много нандальских поселений. Нандалы — кровожадные и свирепые создания.

Рядовой нандал

Обычный пещерный человек с выступающей челюстью и маленькими впалыми глазами.

Варианты: псарь (*укротитель*, его сопровождают нандальские псы в количестве d4, см. «друзья пещерного человека» на стр 158), факелоносец (получает факел (урон сила+d4, урон огнём +2, цель может загореться), см. «друзья пещерного человека» на стр 158), зверолов (*выслеживание d8*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d6, выслеживание d4, драка d6, запугивание d6, лазание d4, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7+1; **харизма:** –6.

Изъяны: жажда крови, уродство.

Черты: дикарь.

Снаряжение: плотные шкуры (+1), камни (урон *сила*+d4, *дистанция* 3/6/12), крепкая каменная палица (сила+d8).

Особенности:

- **Размер +1:** нандалы крупнее людей.
- **Рычащие звери:** чтобы зарядиться боевой яростью, нандалы издают хоровой рык. В начале боя, прежде, чем сдаются *карты действий*, группа нандалов, использующих одну и ту же *карту действия*, проводит групповую проверку *характера*. За *успех* и каждый *подъём* группа получает один жетон *ярости нандалов*. В начале каждого раунда ведущий может израсходовать один из жетонов: в этом случае вся группа в текущем раунде получает +2 к проверкам *запугивания*, *драки* или *урона*. Каждый раунд на каждую из групп нандалов можно использовать только один жетон.

Нандальский альфа-самец

Он крупнее, грубее и свирепее. Обычно это вожак клана.

Варианты: закалённый огнём (вызывает *страх*, *защита от сверхъестественного (только от огненных сил)*, см. «друзья пещерного человека» на стр 158), разоритель (снаряжение заменяется на бронзовый средний полудоспех, средний щит, бронзовый двуручный топор).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, выживание d6, выслеживание d4, драка d8, запугивание d10, лазание d4, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9+1; **харизма:** –6.
Изъяны: жажда крови, уродство.
Черты: боевая ярость, дикарь, круговой удар +.
Снаряжение: плотные шкуры (+1), камни (урон сила+d4, дистанция 3/6/12), крепкая каменная палица (сила+d8).
Особенности:

- **Вожак звериной стаи:** нандальский альфа-самец может воспользоваться способностью рычащие звери (см. «Нандал»), расходуя жетоны ярости нандалов, принадлежащие группе, от которой альфа-самец находится не далее 12 клеток. Использованный таким образом жетон оказывает воздействие только на альфа-самца.
- **Размер +2:** нандалы крупнее людей. Альфа-самцы ещё крупнее.

Друзья пещерного человека

Нандалы — примитивные существа, аналог земных неандертальцев. Они медленно очеловечиваются, и недавно научились приручать собак и открыли секрет огня.

Нандальские псы. *Уродливые звери, которых нандалы используют на охоте и на войне. Узы между этими псами и нандалами теснее, чем у цивилизованных людей и домашних собак. Параметры нандальского пса соответствуют собаке или волку с добавлением изъянов* верный друг *и* уродство.

Секрет огня. *Огонь завораживает нандалов. Он согревает их морозными ночами, превращает сырое мясо во вкусное блюдо и отгоняет кошмары, таящиеся в темноте. Нандалы считают огонь волшебным, и некоторые пользуются им в бою. Таких нандалов называют факелоносцами, и их считают чем-то средним между святыми и безумцами. Самые же сумасшедшие — те, что получили имя «закалённых огнём», сильные воины, которые бросаются в пламя, чтобы доказать, что ничего не боятся. Если они выживают, то обожжённая кожа «закалённых» становится такой толстой, что им не причиняет боли даже самое жаркое пламя.*

Обычный человек

Обычные мужчины и женщины; приведённые параметры можно подогнать под конкретную роль. При необходимости воспользуйтесь *таблицей характера союзника*, чтобы придать персонажу индивидуальность.

Варианты: попрошайка (убеждение d4, уличное чутьё d6), купец (убеждение d6), аристократ (получает черту *аристократ*), писарь (грамотный), кузнец (сила d8).
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d4, знание или ремесло (на выбор) d6.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Изъяны: нет.
Черты: нет.
Снаряжение: бронзовый нож (сила+d4) или сельскохозяйственный инструмент (сила+d6, импровизированное оружие).

Пигмей

Эти живущие в джунглях коротышки — затворники, не любящие чужаков. Пигмеи терпеть не могут, когда кто-то заходит в их владения, и сделают всё, что в их силах, чтобы отправить на тот свет дурака, решившего прогуляться в этот влажный и сумрачный край. Иногда пигмеи покидают служащую им домом чащу и нападают на путешественников или устраивают набеги на деревни «зелёного пояса». Там пиг-

меи грабят и убивают, но в основном захватывают рабов, особенно красивых светлокожих девушек. Никому не известно, какая судьба ждёт этих несчастных, но многие считают, что пленников приносят на алтарях полуразрушенных храмов в жертву древним богам.

Охотник

Большая часть пигмеев, обитающих в Буйных джунглях, — это умелые охотники и звероловы. Несмотря на малый рост, пигмей-охотник отважен, хитёр и свиреп — на пигмейский манер, конечно же. Он не вступает в открытый бой, а предпочитает выпустить отравленный дротик, притаившись в гуще листьев, или заготовить на тропинке скрытую ловушку, и тому подобное. Для пигмеев быть храбрецом — значит убить, оставаясь невидимкой, и потому цивилизованные народы говорят про трусов: «отважен как пигмей». Но не обманывайте себя: это очень опасный враг.

Варианты: подражающий птицам (*провокация* d10), целитель (может применять силу *рассеивание (только против силы отравление)*, располагая 5 *пунктами силы* и используя вместо *сверхъестественного навыка выживание*), толкователь ядов (*выживание* d12), дозорный (*внимание* d8, *бдительность*), друг пауков (*укротитель*, получает спутника — гигантского паука).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d8, драка d6, запугивание d6, лазание d8, маскировка d10, метание d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –4.

Изъяны: жажда крови, коротышка.

Черты: егерь.

Снаряжение: каменный топорик (сила+d6), отравленный костяной кинжал (сила+d4, см. ниже знаток ядов), пигмейская духовая трубка (см. ниже знаток ядов, дистанция 7/14/28, см. «Пигмейские духовые трубки» на стр. 161).

Особенности:

- **Знаток ядов:** пигмеи печально известны своими ядами. Находясь в джунглях, пигмеи могут применять силу *отравление*. Они получают 5 *пунктов силы* и используют в качестве сверхъестественного навыка *выживание*. Вдобавок, кинжалы и дротики для духовых трубок пропитаны быстрым ядом, вводимым в кровь (не требует *пунктов силы*), который может либо быть смертельным, либо вызывать *усталость*.
- **Обитатель джунглей:** пигмеи великолепно лазают по деревьям. Они не запинаются о толстые корни и с исключительной лёгкостью бегут по растущему в джунглях густому подлеску. Находясь в джунглях, пигмеи игнорируют модификаторы за *труднопроходимые участки*.

Ловец

Не секрет, что пигмеи обожают пауков. Особенно им нравится паучье умение заманивать добычу в хитро сплетённую и незаметную паутину и затем, не торопясь, поедать. У пигмейского ловца та же философия. Он обожает заманивать жертв в ямы и ловушки и там, обездвиженных и беспомощных, добивать.

Варианты: подражающий птицам (*провокация* d10), специалист по капканам (*выживание* d12), живец (*разрыв дистанции*, *быстроногость*, *провокация* d6), дозорный (*внимание* d8, *бдительность*), друг пауков (*укротитель*, получает спутника — гигантского паука).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, выживание d8, драка d6, запугивание d6, лазание d8, маскировка d10, метание d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4; **харизма:** –4.

Изъяны: жажда крови, коротышка.

Черты: егерь.

Снаряжение: каменный топорик (сила+d6) или копьё с костяным наконечником (сила+d6, +1 к *защите*, двуручное, *дальность* 1), костяной кинжал (сила+d4), праща (сила+d4, *дистанция* 4/8/16).

Особенности:

- **Обитатель джунглей:** пигмеи великолепно лазают по деревьям. Они не запинаются о толстые корни и с исключительной лёгкостью бегут по растущему в джунглях густому подлеску. Находясь в джунглях, пигмеи игнорируют модификаторы за *труднопроходимые участки*.
- **Специалист по ловушкам:** когда в части джунглей, которая хорошо знакома ловцу

(например, это место для засады или район в глубине принадлежащей пигмеям территории), происходит схватка, ведущий тайно размещает на поле боя до трёх ловушек. Он может самостоятельно их придумать или случайным образом выбрать из указанных на стр 161. Область действия каждой ловушки равна *малому шаблону*; чтобы заметить ловушку, необходимо победить во встречной проверке *внимания* против навыка *выживания* ловца. Допускается вместо нескольких ловушек поменьше разместить одну большую (одна ловушка, действующая в пределах *среднего шаблона* вместо двух с *малым шаблоном*; одна — в пределах *большого шаблона* вместо трёх с *малым*).

Воин в маске

О пигмейских богах известно очень мало, но жуткие маски этих воинов как-то связаны с религией — по крайней мере так считают учёные. Иногда среди прочих воинов-пигмеев можно заметить кого-нибудь в большой и впечатляющей маске. Эти пигмеи — образец для подражания для всех соплеменников и очень уважаемые среди них личности. Но в обычае носить маски кроется и нечто большее: их считают волшебными, так как маски символизируют героев минувшего. И когда пигмей надевает маску, то словно превращается в этого героя и обретает немыслимые способности. Никому неизвестно, действительно ли маска воздействует на носящего или это просто самовнушение. Но как бы там ни было, берегитесь: воин в маске — грозный противник!

Варианты: см. «маски пигмеев» на стр. 162.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d8, драка d8, запугивание d8, лазание d8, маскировка d10, метание d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** −4.

Изъяны: жажда крови, коротышка.

Черты: везение, егерь, командный голос.

Снаряжение: священная маска пигмеев (*броня* +3, только голова) и соответствующее ей снаряжение.

Особенности:

- **Обитатель джунглей:** пигмеи великолепно лазают по деревьям. Они не запинаются о толстые корни и с исключительной лёгкостью бегут по растущему в джунглях густому подлеску. Находясь в джунглях, пигмеи игнорируют модификаторы за *труднопроходимые участки*.
- **Воин в маске:** выберите маску из перечисленных на стр. 162.

Шаман в боевой раскраске

Это могущественные колдуны и посредники между племенем и таинственными древними божествами. Шаманы часто раскрашивают лица и причёсывают длинные волосы на причудливый манер, чтобы выглядеть ещё эффектнее и страшнее.

Варианты: охотник за головами (получает силу зомби, его всегда сопровождают обезглавленные зомби в количестве 2d6), вождь племени (командный голос, держать строй!).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выживание d8, драка d6, запугивание d8, знание (сверхъестественное) d6, лазание d8, маскировка d8, метание d8, чернокнижие d8.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: жажда крови, клятва (религиозные принципы), коротышка.

Черты: везение, егерь, командный голос.

Силы: друг зверей (странные молитвы и танцы), отравление (ядовитые газы и туман), призыв союзника (гигантский паук, средний рой, аллигатор), стрела (мечет ядовитых пауков), ужас (проклятия).

Снаряжение: причудливый головной убор (+1), скипетр с черепом (сила+d4, позволяет использовать заклинания с дальностью *касание* подобно посоху чернокнижника).

Особенности:

- **Древнее колдовство:** пигмейские шаманы поклоняются неведомым богам, и им доступно больше сверхъестественных сил, чем обычным колдунам. Шаману доступны силы, перечисленные как в списке секретов лотоса, так и в списке чернокнижия.

- **Обитатель джунглей:** пигмеи великолепно лазают по деревьям. Они не запинаются о толстые корни и с исключительной лёгкостью бегут по растущему в джунглях густому подлеску. Находясь в джунглях, пигмеи игнорируют модификаторы за *труднопроходимые участки.*

Пигмейские духовые трубки

*Пигмеи пользуются более прочными вариантами традиционных духовых трубок, по меньшей мере три с половиной метра в длину. Для этого оружия необходимы мощные лёгкие (*выносливость *d8+), но у него увеличена дистанция: 7/14/28. Как правило пигмейских духовых трубок нет в продаже.*

Пигмейские ловушки

Когда ведущему понадобятся характеристики пигмейской ловушки, он может вытянуть карту из колоды действий *и свериться с таблицей ниже. «Ловчий навык» означает навык ловца (обычно это* выживание*), а «размер ловушки» означает область действия —* малый, средний *или* большой шаблон. *Как правило, чтобы заметить ловушку, потенциальной жертве нужно победить во встречной проверке* внимания *против* ловчего навыка.

Пики — яма. *Глубокая (минимум три с половиной метра) яма, прикрытая мхом или опавшими листьями, величиной соответствующей размеру ловушки. Жертва, провалившая встречную проверку* внимания, *должна пройти проверку* ловкости *(–4), чтобы не упасть внутрь. Свалившаяся в яму жертва автоматически оказывается в* шоке. *Если получен* валет *или старше, на дне ямы оказываются колья, наносящие 2d6* урона. *Чтобы вылезти из ямы, требуется проверка* лазания.

Червы — ветки и петли. *Эта ловушка представляет собой верёвочную петлю или согнутую ветку и при срабатывании поражает одну жертву. Проваливший встречную проверку* внимания *наступает на спусковой механизм.*

Если получена десятка *или младше, ловушка состоит из верёвочной петли, которая захлёстывается вокруг лодыжки и подвешивает жертву вниз головой. Попавший в ловушку персонаж оказывается в* шоке *и должен пройти проверку* ловкости *(–4), чтобы высвободиться. Пока персонаж висит в такой неловкой позе, он получает –2 к* защите, *ко всем проверкам навыков и не способен перемещаться. Любой союзник может просто перерезать верёвку — на это требуется одно* действие.

Если же получен валет *или старше, ловушка устроена совершенно иначе. Стоит жертве наступить на спусковой механизм, внезапно распрямляется согнутая ветка и мечет в жертву дротики — по одному за каждый уровень размера ловушки (максимум три дротика). Они летят с ближней дистанции и наносят при попадании 2d6* урона, *а вместо навыка* метания *используется* ловчий навык.

Бубны — пчелиный улей. *Простая, но гадкая ловушка! Коварный ловец спрятал на земле улей, полный пчёл (или корзинку со скорпионами, или что-то подобное). Проваливший встречную проверку* внимания *наступает на ловушку, и разъярённые твари накидываются на него! Это — рой, размер которого соответствует размеру ловушки.*

Трефы — падающие предметы. *Ловец прячет среди ветвей дерева нечто опасное. Если жертва проваливает встречную проверку* внимания, *и ловушка срабатывает, на персонажа и тех, кто рядом, обрушиваются камни, брёвна и другие тяжёлые предметы. Любой, оказавшийся в пределах соответствующего* шаблона, *должен пройти проверку* ловкости *(–2), в случае провала он получит 2d8* урона *(3d6, если карта —* валет *или старше). Ведущий может также решить, что падающим предметом будет сеть. В этом случае урон не наносится, однако цели оказываются обездвижены, как при использовании силы* путы *с* подъёмом.

Джокер — ну очень коварная ловушка! *Поистине дьявольская штука! Вытяните ещё одну карту, снова сверьтесь с таблицей, и теперь ловушка будет наносить +2* урона *и получит преимущество +2 к* встречным проверкам.

Священные маски пигмеев

*Священные маски пигмеев наделены силой. Каждая уникальна, но у них есть схожие черты. Маска невероятно прочна (*стойкость *9), но если её сломать, воин в маске должен немедленно пройти проверку* храбрости *(–4). Вдобавок, они прокляты. Если персонаж-непигмей заполучил маску, то должен в течение недели уничтожить её или вернуть хозяину, иначе получит изъян* неудачник.

В то же время каждая маска (за некоторыми исключениями) даёт законному владельцу (так что это действует только на пигмеев) две черты *или одну* особенность, *а также* параметр *с определённым значением (см. примеры ниже). Кроме того носители масок по традиции получают определённое снаряжение.*

Существует множество других священных масок, но здесь приведены самые распространённые.

Баж-Баж (чёрный паук). *Хождение по стенам, знаток ядов (как у пигмейского охотника), выживание d10. Снаряжение: отравленный костяной короткий меч (сила+d6, см. знаток ядов).*

Дагга-Дагга (лесной гром). *Может использовать силу волна (10 пунктов силы, выносливость в качестве сверхъестественного навыка), сила d10, выносливость d10. Снаряжение: костяная палица (сила+d8), щит (+1 к* защите, *+2 к* стойкости *против дистанционных атак).*

Джагон (рыдающий раб). *Целитель, пацифизм (крупный), лечение d10. Снаряжение: набор целителя.*

За Занга (укус тарантула). *Амбидекстр, атака с двух рук, запугивание d10. Снаряжение: лёгкий доспех из человеческой кости (+1, +1 к проверкам* запугивания*), два костяных топорика (сила+d6).*

Катару (брат тигра). *Укротитель, верный зверь, верховая езда d10. Получает спутника-тигра (воспользуйтесь параметрами льва). Снаряжение: костяной короткий меч (сила+d6), малый щит (+1 к защите).*

Лам Нам (танцующая змея). *Контратака, упреждающий удар +, драка d10. Снаряжение: копьё (сила+d6, +1 к защите, дальность 1, двуручное).*

Налинаку (мёртвый младенец). *Железная воля, вызывает ужас, характер d10. Снаряжение: двуручный костяной секач (сила+d8).*

Ракатеру (бесшумный охотник). *Меткий стрелок, знаток ядов (как у пигмейского охотника), стрельба d10. Снаряжение: отравленный кинжал (сила+d4, см. знаток ядов), пигмейская духовая трубка (см. знаток ядов, дистанция 7/14/28, см. «Пигмейские духовые трубки»).*

Сочча (рыдающая женщина). *Амазонка, боевая ярость +, драка d10. Снаряжение: посох (сила+d4, +1 к защите, двуручное, дальность 1).*

Туламулу (злобная ящерица). *Круговой удар, стальные нервы, сила d10. Снаряжение: малый щит (+1 к защите), каменный двуручный топор (сила+d10).*

Чагаваба (ухмыляющаяся обезьяна). *Акробат, финт, провокация d10. Снаряжение: дубинка (сила+d4), метательные камни (сила+d4, дистанция 3/6/12).*

Пират

В пираты идут бывшие рабы или просто жаждущие богатств моряки, избравшие путь грабежа.

Рядовой пират

Кем бы он ни был в прошлом, сейчас этот человек — гроза морей.

Варианты: пират Бурого моря (получает копьё и пращу), пират Моря Ужаса (получает лук), кормчий (*судовождение* d8, черта *старшина-рулевой*, особенность *рулевой*, см. ниже), беглый раб (*сила* и *выносливость* d8).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, метание d6, стрельба d4, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: дурной характер, кодекс чести (пираты).

Черты: нет.

Снаряжение: абордажный топор (сила+d6) или бронзовый короткий меч (сила+d6), кинжал (сила+d4, *дистанция* 3/6/12).

Особенности:

- **В море как дома:** это умелые моряки, привыкшие рисковать жизнью в абордажной схватке. Во время сражения на борту корабля они получают +1 к *уловкам*.
- **Рулевой:** только для кормчего. Он получает одну фишку, которую может использовать только для задач, связанных с вождением корабля (проверка навыка *судовождения* и проверки на *прочность* корабля, аналогично черте *старшина-рулевой*).

Капитан пиратов

Держать команду пиратов в узде способен только самый прожжённый мерзавец, и это — определённо тот самый человек.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d10, внимание d6, запугивание d8, маскировка d4, метание d6, стрельба d6, судовождение d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+1; **харизма:** –2.

Изъяны: дурной характер, кодекс чести (пираты).

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, командный голос.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), железный длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4, дистанция 3/6/12).

Особенности:

- **В море как дома:** как и люди под его началом, капитан привык рисковать жизнью в абордажной схватке. Во время сражения на борту корабля он получает +1 к *уловкам*.

Приверженец культа

В тёмных тайных святилищах и во дворцах развращённой знати эти люди собираются, чтобы молиться таинственным божествам и призывать демонов и других потусторонних существ. У тёмных богов множество форм, но приверженцы всех таких культов отличаются одинаковой фанатичностью.

Рядовой последователь культа

Фанатик с безумным взглядом, делающий основную грязную работу, похищающий девушек для жертвоприношений или гибнущий при выполнении самоубийственного поручения. Хотя сами по себе они довольно бестолковы, героям обычно приходится иметь дело не с одним последователем культа, а с целой толпой.

Варианты: соглядатай культа (взлом d6, маскировка d8, уличное чутьё d6), храмовый воин (сила, выносливость и драка d8, бугай, вместо короткого меча получает длинный меч), тайный служитель культа (убеждение d6), безумный служитель культа (запугивание d8).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, знание (религия) d4, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: заблуждения, клятва (должен придерживаться догматов своей веры).

Черты: нет.

Снаряжение: кинжал (сила+d4) или короткий меч (сила+d6).

Особенности:

- **Фанатичное стадо:** последователи культа с радостью закроют собой лидера, которому угрожает опасность. Когда они защищают главу культа, то применяют правило игровых миров «фанатики». Кроме того, последователи добровольно готовы пойти под нож главы культа, когда тот пользуется способностью *жертвоприношение*.

Глава культа

Истинный предводитель культа — человек, способный заставить десятки и даже сотни других служить демонам и другим отвратительным созданиям. Чтобы возглавить культ, необязательно быть особенно религиозным, умным или сильным. Что действительно важно, так это способность убеждать других следовать пути зла. Некоторые главы культов — могущественные чернокнижники, но по большей части это самоуверенные безумцы, пытающиеся соприкоснуться с материями, о которых людям вовсе не положено знать.

Варианты: жрец-колдун (*чернокнижие* d10, *мистический дар (чернокнижие)*, *новая сила* x2, *пункты силы* x2, 20 *пунктов силы*, для использования нечестивого дара (см. ниже) может проходить проверки *чернокнижия* и расходовать как собственные *пункты силы*, так и получаемые с помощью *жертвоприношения*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, знание (религия) d8, знание (сверхъестественное) d8, провокация d10, убеждение d12.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2; **харизма:** +4.

Изъяны: заблуждения, заносчивость, клятва (должен придерживаться догматов своей веры), самоуверенность.

Черты: боевой пыл, воодушевление, держать строй!, командный голос, сила личности, железная воля, харизматичный.

Снаряжение: бронзовый средний корслет, скрытый под церемониальными одеждами (+2), железный тяжёлый скипетр (сила+d6), кинжал для жертвоприношения (сила+d4), реликвия культа (+2 к *харизме*, см. «Реликвии культа» далее).

Особенности:

- **Воспламенение душ:** речи главы культа способны разжечь в последователях религиозное безумие. Если глава культа целый раунд обращается к последователям, он может пройти проверку *убеждения*. В случае успеха все рядовые последователи, находящиеся в пределах *среднего шаблона* с главой культа в центре, приобретают черту *берсерк* и тут же входят в состояние *берсерка* (если проверка проходит с подъёмом, используется *большой шаблон*). Однако если глава культа терпит провал, все эти последователи должны немедленно пройти проверку *храбрости*, иначе оказываются в *панике*.
- **Жертвоприношение:** у главы культа обычно нет собственных *пунктов силы*. Однако он временно может их приобрести, совершив жертвоприношение. Для этого необходимо нанести смертельный удар беспомощной жертве или добровольно согласившемуся последователю культа. На это действие уходит полный раунд: глава культа не может совершать иных действий, кроме чтения молитвы. Убитый статист приносит 5 *пунктов силы*, а *дикая карта* — 15. Эти *пункты силы* сохраняются только в течение текущей сцены и не могут быть никаким образом восстановлены.
- **Нечестивый дар:** в обмен на поклонение демонические божества одаряют главу культа могуществом. Он может применять силы *доспех*, *стена*, *стрела*, *ужас*, *сокрушение*, *призыв союзника (демон-мастиф, искажённый прислужник, средний рой)*, используя вместо *сверхъестественного навыка характер*. Необходимые *пункты силы* глава культа получает с помощью жертвоприношения (см. выше). У всех этих сил проявляется аспект «пятно тьмы».

Реликвии культа

По решению ведущего некоторые группы приверженцев культа могут обладать отмеченными злом реликвиями, связанными с потусторонним существом, которому эти люди поклоняются. В качестве общего правила истинный владелец реликвии (обычно глава культа) получает +2 к харизме *в отношении других последователей культа. Многие такие предметы — просто барахло, пригодное только для того, чтобы производить впечатление на рядовых фанатиков, но некоторые реликвии обладают поистине грозной силой, и найти или уничтожить их может быть целью приключения.*

Ниже приведено несколько примеров таких зловещих артефактов.

Сиреневое пламя Гуардахоса. *Этот кинжал в виде языка пламени сделан из красноватого металла и выглядит как настоящий горящий огонь. Говорят, что кинжал выковали из шипа, отломанного от ошейника, который носил великий демон Гуардахос. Раз в месяц, если кинжалом ударить труп жертвы, принесённой Гуардахосу, её глаза вспыхнут огнём, и жертва вернётся к жизни, став преданным рабом хозяина кинжала. Зомби сохраняет те же параметры, которыми обладал при жизни, но* смекалка *падает на одну ступень, и существо приобретает особенность* нежить.

Бич Нар-Кариона. *Рог полуметровой длины, инкрустированный золотом, серебром и турмалином. Человек благородной крови должен подуть в него рядом с солёным водоёмом. Персонаж проходит проверку* характера *(–4). При успехе из-под воды в течение 2d6 часов появляется Бич Нар-Кариона, гигантская водная змея (используйте параметры гигантского червя из «Дневника авантюриста», заменив перемещение под землёй особенностью водный. Бич Нар-Кариона —* дикая карта). *Если Бич Нар-Кариона съест дунувшего в рог, то целый день будет подчиняться главе культа. В противном случае он нападает на приверженцев культа и затем исчезает. Рог и существо обязаны своим именем тому, что однажды их использовали, чтобы сокрушить прибрежную цитадель трикарнийского дома Нар-Карион.*

Жалимандра. *Древняя мумия, бинты которой исписаны древними керонскими молитвами. При жизни Жалимандра был могущественным чернокнижником и так по-настоящему и не умер. Если его бинты обагрить свежей кровью жертвы, мумия шепчет древние секреты на ухо тому, кто пришёл поклониться ей. Жалимандра может обучить приверженца любой силе чернокнижия на выбор ведущего. Однако персонаж должен пройти проверку* характера *(–4), иначе приобретёт изъян* заблуждения. *Те, кто регулярно взывают к Жалимандре, обычно совершенно безумны, но владеют дополнительными силами в количестве d4.*

Трикарниец

Обитатели туманной Трикарнии — это смесь совершенно разных народов. В Трикарнии есть огромная масса рабов, как родившихся здесь, так и купленных в других странах, и небольшая привилегированная группа князей-жрецов.

Солдат-невольник

Костяк трикарнийской армии и стражи состоит из рабов. Наркотические зелья и обучение, доводящее все действия до автоматизма, делают невольников покорными, выполняющими все приказы надсмотрщиков-евнухов солдатами. Для князей-жрецов все прочие люди, в том числе и их рабы, лишь немногим отличаются от скота. Поэтому в Трикарнии практикуется целенаправленное выращивание рабов, относящихся к определённым невольничьим кастам (см. «Касты трикарнийских воинов-невольников» на стр. 167). Ниже приведены параметры среднего солдата-невольника, а пункт «варианты» можно использовать, создавая представителей конкретных каст.

Варианты: железное жало (замените снаряжение на большой щит, копьё и кожаный лёгкий доспех), мастиф (*преданность, толстяк, выносливость* и *сила* d10, *драка* d8, замените снаряжение на бронзовый длинный меч и средний щит).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d4, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1.

Изъяны: дурная привычка (крупная, невольничья баланда).

Черты: боевая закалка (устраняющие боль наркотики).

Снаряжение: лёгкий кожаный полудоспех (+1); малый щит (+1 к *защите*) и булава с бронзовыми пластинами (сила+d6) или боевая праща (урон *сила*+d4, *дистанция* 8/16/32) и бронзовый кинжал (сила+d4).

Особенности:

- **Затуманенный разум:** ежедневный рацион солдата-невольника состоит из баланды — смеси риса и мяса или рыбы, приправленной каавом или разновидностями лотоса, делающими раба невероятно послушным. Однако если невольник в течение недели не получает порцию еды с наркотическим зельем, он становится непослушным, нервным и пугливым, получая –2 к проверкам *храбрости*, как при изъяне *трусость*.
- **Низкий боевой дух:** трикарнийские солдаты-невольники не славятся храбростью в бою. Каждый раз, когда при сдаче карт действий группа *статистов* — солдат-невольников получает *двойку*, то в случае, если у них нет явного преимущества (например, численного) над противником или они не находятся в пределах *командного радиуса* надзирателя-евнуха, невольники должны пройти групповую проверку *характера* и в случае провала обратиться в бегство.

Надзиратель-евнух

Евнухов, командующих трикарнийскими войсками, называют просто «надсмотрщиками», чтобы они не думали о себе слишком много. Евнухи носят внушительные шлемы, и у каждого надсмотрщика есть длинный кнут, чтобы солдаты-невольники не нарушали дисциплины. На каждые два десятка невольников обычно приходится один надсмотрщик.

Варианты: шлемоносец-горгона (*сила личности*), шлемоносец-мантикора (*сила* d10, *круговой удар*, кнут и секира заменяются на железную булаву), шлемоносец-стервятник (*стрельба* d10, *меткий стрелок*, лук заменяется на составной лук).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8, метание d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1; **харизма:** –4.

Изъяны: преданность, жажда крови.

Черты: боевая ярость, командный голос.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), шлем в виде головы чудовища (+3), бронзовая секира (сила+d8), длинный кнут (сила+1, дальность 5), лук (урон 2d6, дистанция 12/24/48).

Особенности:

- **Дерись или сдохни!** Надзиратели-евнухи — хребет трикарнийской армии. Они способны вмиг заставить невольников подчиняться. Во время боя евнух может пройти проверку *запугивания*, чтобы не позволить солдатам в пределах *командного радиуса* обратиться в бегство. Если евнух во время боя убил солдата из собственного войска, то получает +4 к этой проверке.

- **Отведай кнута!** Надзиратель-евнух может нанести кнутом *прицельный удар* (–2) по солдату-невольнику из собственного войска и заставить того драться энергичнее. Если евнух попадает по цели, той не наносится урон, а при следующей проверке *атаки* она получает +2.

Князь-жрец

Этот титул носят обычные представители трикарнийской знати. Здесь описан князь-жрец средней руки, довольно искушённый в колдовстве и крайне богатый. Князя-жреца обычно сопровождает по меньшей мере дюжина рабов.

Варианты: князь-астролог (*чернокнижие* d12, *новая сила*, *пункты силы* x2, к списку сил добавляется *прорицание*), князь — знаток лотоса (теряет особенность *демон-телохранитель* и черту *ритуал закрепления*; *мистический дар (чернокнижие)* и *чернокнижие* d10 заменяются на *мистический дар (секреты лотоса)* и *секреты лотоса* d10. Силы [25 ПС]: *зомби*, кукла, *отравление*, *поток*, *рассеивание*, *усилить/ослабить параметр*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, знание (религия) d8, знание (сверхъестественное) d8, убеждение d8, чернокнижие d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1; **харизма:** +2/–2.

Изъяны: жажда крови, заносчивость, причуда (гедонизм).

Черты: аристократ, мистический дар (чернокнижие), новая сила, привлекательность, пункты силы, ритуал закрепления.

Силы [15 ПС]: доспех (слово защиты), стрела (спускайте голодных духов!), оглушение (тайное имя Горданы), призыв союзника (демон-мастиф, дух предателя, керонский бес, сумеречная летучая мышь).

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), зачарованный бронзовый длинный меч (сила+d8, ББ 2), кольцо отравителя, три эссенции лотоса на выбор.

Особенности:

- **Демон-телохранитель:** князья-жрецы обычно держат при себе в качестве домашнего животного или телохранителя призванного демона, над которым проведён ритуал закрепления. Самые распространённые демоны-телохранители — это керонские бесы, духи предателей, сумеречные летучие мыши или демоны-мастифы.

Касты трикарнийских воинов-невольников

Селекция среди трикарнийских рабов привела к появлению пород-«каст» с определёнными физическими характеристиками. Раба, принадлежащего к той или иной касте, отбирают при рождении, и он проходит особое обучение. Самые распространённые касты перечислены ниже.

Железные жала. *Трикарнийцев так впечатлили имперские «железные фаланги», что они попытались воспроизвести такую манеру боя силами своего невольничьего войска. Солдат называют «железными жалами» за их остроконечные шлемы, но по сравнению с настоящими фалангами жала — лишь тень. Они носят лёгкую броню и больше полагаются на число, чем на умение.*

Мастифы. *Такой раб — это огромная гора мяса. Мастифы, крайне сильные и внешне невозмутимые, способны на вспышки яростной жестокости. Князья-жрецы используют их как телохранителей или формируют из них ударные части.*

Надсмотрщики. *Надсмотрщики — особый тип рабов-евнухов, чья функция — вести трикарнийские войска в бой. Их набирают из всех каст, и из-за своей «особенности» евнухи могут сосредоточиться на военном деле, а не на других вещах. Все надсмотрщики безжалостны, другие рабы их боятся, поскольку евнух с лёгкостью убьёт или покалечит собственного солдата, чтобы заставить остальных выполнять приказы. Евнухи носят внушительные шлемы — символы их каст.*

Убийца

В некоторых частях Вотчин Моря Ужаса убийство — это и искусство, и профессия. Когда политические, деловые или религиозные споры не разрешить словами, взятками или простыми угрозами, точку зачастую ставит чаша отравленного вина или вылетевший из темноты кинжал.

Головорез

Низшая каста наёмных убийц. Их можно встретить в тавернах или тёмных переулках почти любого города Вотчин. Чаще всего головорез убивает, чтобы ограбить жертву, но никогда не откажется спровадить кого-нибудь на тот свет, если за это обещан тугой кошелёк.

Варианты: главарь банды (*запугивание* d8, *полезные связи (банда преступников)*), громила (*убеждение* d4, получает дубинку), головорез из культа (*боевая закалка*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, лазание d4, маскировка d6, метание d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: жадность.

Черты: нет.

Снаряжение: бронзовый кинжал (сила+d4, дистанция 3/6/12), бронзовый короткий меч (сила+d6).

Особенности:

- **Завсегдатай тёмных переулков:** находясь на своей территории (городском квартале, улице и т. п.), головорез-статист получает *дикий кубик* при проверках *уличного чутья* и *внимания*. Для головореза — *дикой карты* значение *дикого кубика* увеличивается на одну *ступень* (обычно с d6 до d8).

Отравитель

Эта тёмная личность — тот, кто нужен, если вы ищете особые опасные эссенции. За дополнительную плату он может ещё и подсыпать или подлить яд намеченной жертве.

Варианты: мастер маскировки (*убеждение* d8, *маскировка* d10), опустившийся алхимик (*смекалка* d10, 11 *пунктов силы*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, лазание d6, маскировка d8, метание d6, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: жадность.

Черты: полезные связи (преступный мир), проходимец, отравитель.

Снаряжение: бронзовый кинжал (сила+d4, дистанция 3/6/12), духовая трубка (урон: яд, дистанция 5/10/20), перчатка отравителя (сила), кольцо отравителя, различные яды (см. ниже), 5 порций очищенного лотоса.

Особенности:

- **Изготовление ядов:** отравитель приобретает силу *отравления* с навыком *секретов лотоса* d8, а также 9 *пунктов силы*. Отравитель обычно носит с собой следующие зелья (каждое обходится ему в 2 *пункта силы* за дозу): «янтарный лотос последнего поцелуя» (быстрый яд для введения в кровь), «бесцветный лотос милости» (яд для проглатывания, обычное время действия), «дымящийся порошок снов» (быстрый несмертельный яд, предназначенный для вдыхания, стоит 4 *пункта силы*, –4 к проверке *секретов лотоса*). При необходимости отравитель может изготовить другие зелья.
- **Устойчивость к ядам:** благоразумный отравитель ежедневно принимает небольшие дозы наиболее распространённых эссенций, чтобы выработать устойчивость к ним. Он приобретает черту *защита от сверхъестественного*, спасающую только от отравления, а также от природных ядов (например, змеиного).

Профессиональный убийца

Безликая фигура, ловко орудующая кинжалом, оставаясь в тени. Это может быть палач, безмолвно вершащий приговоры, вынесенные правителем, «рука возмездия», прибегая к услугам которой, тайный культ избавляется от врагов, или просто высокооплачиваемый профессионал, например, один из старших членов жализарской гильдии убийц. Вне зависимости от происхождения этот человек смертельно опасен.

Варианты: душитель (*мастер боевых искусств, именным «оружием»* становятся голые руки, *сила* d10), снайпер (*меткий стрелок, именным оружием* становится составной лук, *стрельба* d10, получает составной лук).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: взлом d6, внимание d8, выслеживание d6, драка d10, лазание d8, маскировка d10, метание d6, убеждение d6, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+1.

Изъяны: клятва (всегда выполнять заказ).

Черты: акробат, беспощадный, вор, именное оружие (кинжал), проходимец, убийца.

Снаряжение: кожаный лёгкий доспех (+1), острый, как бритва, железный кинжал (сила+d4+1, ББ 1), перчатка отравителя (сила), кольцо отравителя, отмычки, тигриные когти, шёлковая верёвка, две эссенции лотоса, выбираемые из списка: отравление, сокрушение, сон, ослабить параметр (выносливость, ловкость или сила).

Особенности:

- **Хватка неизбежной смерти:** профессиональный убийца — специалист в своём ремесле, и если ему выпадает шанс нанести удар, жертва редко уходит живой. Если убийца при атаке тратит фишку, его цель считается беззащитной.

Фалангит

Не секрет, что могучие когда-то «железные фаланги» — войска, которые и позволили империи появиться на свет, — теперь являют собой лишь тень былой славы. Фаланги сильно сократились численно, они занимают теперь в основном оборонительные позиции, боевое обучение стало куда менее серьёзным, а в рядах фалангитов теперь полно чужестранцев-варваров, которые понятия не имеют, что это значит — драться ради вечной славы Железной империи. Тем не менее, «железная фаланга» — по-преж-

нему сила, которую боятся и уважают. В наши дни типичная фаланга включает 300–600 гоплитов.

Гоплит

Обычный пехотинец «железной фаланги». Его защищают тяжёлая броня и щит во весь рост. Гоплиту на поле боя недостаёт скорости, но это не делает его менее смертоносным.

Варианты: гоплит-ветеран (*блок*, *выносливость* и *драка* d8), гоплит-варвар (*выносливость* d8, теряет особенность *командный дух фалангита*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, лечение d4, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 5+3.

Изъяны: нет.

Черты: подготовка гоплита.

Снаряжение: железный большой щит (+2 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), железный тяжёлый доспех (+3), железный короткий меч (сила+d6), одноручное копьё с железным наконечником (сила+d6, *дальность* 1, дистанция 3/6/12).

Особенности:

- **Командир шеренги:** один из дюжины гоплитов — командир шеренги, отдающий приказы фалангитам. Командир получает черты *командный голос* и *сила личности*. Обычно командир находится в начале или конце шеренги фалангитов.
- **Командный дух фалангита:** во время боя гоплит выставляет щит, прикрывая не себя, а человека слева. Точно так же его самого защищает товарищ справа. Такая тактика требует полного доверия между солдатами и позволяет фаланге сражаться как единому целому. Каждый раз, когда при проверке *драки* гоплит сталкивается с *осложнением*, если товарищи по фаланге дают гоплиту преимущество от объединения сил, он может пройти проверку заново.
- **Сражающийся в строю:** гоплитов обучают сражаться на очень узком пространстве. Максимальное преимущество от объединения сил возрастает для них от +4 до +5.

Командир фалангитов

Этот человек — военачальник, командующий одной из «железных фаланг». В прошлом занять это место могли только лучшие, и только пролив кровь во множестве битв. Увы, в наши дни всё иначе: должности продаются и покупаются, и командир фалангитов редко достоин своего звания. Фаланги сохраняют часть былой мощи лишь благодаря командирам шеренг (см. выше «гоплит»).

Варианты: командир-ветеран (знание (военное дело) d8, предводитель).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, знание (военное дело) — различное (см. ниже), метание d6, стрельба d6, верховая езда d6, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5+2; **харизма:** +2.

Изъяны: нет.

Черты: командный голос, аристократ.

Снаряжение: бронзовый средний доспех (+2), железный средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционных атак), железный длинный меч (сила+d8), кинжал (сила+d4), лошадь.

Особенности:

- **Различный уровень подготовки:** способности командира фалангитов нуждаются в проверке боем. Если это не командир-ветеран, то в первый раз, когда персонаж участвует в *массовом сражении*, ведущий должен вытянуть карту из *колоды действий*. Её достоинство определяет уровень подготовки командира.

Карта	Результат
2	**Полный бездарь, купил свой чин.** *Знание (военное дело)* отсутствует.
3–5	**Зелёный новичок.** *Знание (военное дело)* d4.
6–8	**Обычный командир.** *Знание (военное дело)* d6.
9–10	**Опытный командир.** *Знание (военное дело)* d8.
Валет-дама	**Удачливый командир.** *Знание (военное дело)* d8, *везение*, *прирождённый лидер*, *характер* d8.
Король-туз	**Старый лис.** *Знание (военное дело)* d10, *предводитель*, *тактик*.
Джокер	**Военный гений.** Аналогично значению *валета* или *короля* (на выбор), но *знание (военное дело)* d12.

Штандарты фаланг

У каждой фаланги есть штандарт — особое знамя, которое она несёт с собой на битву. Фаланга существует, пока сохраняет собственный штандарт. У старейших фаланг железные или стальные штандарты, которые помнят ещё войны с Трикарнией, а штандарты более поздних формирований сделаны из серебра и золота — как эти металлы не столь прочны, так и нынешние фаланги не столь сильны.

Любой гоплит отдаст за знамя жизнь, поскольку штандарт на поле боя благотворно влияет на боевой дух. Знаменосец получает черту командный голос, *а его* командный радиус *составляет 30 клеток. При использовании правил* массовых сражений *штандарт на поле боя даёт модификатор* сражения *+1 и модификатор* боевого духа *+2.*

Заметки героя: пропавшие фаланги

Железная империя одержала победу во множестве войн, но и проиграла немало битв. Она посылала фаланги в самые отдалённые края, такие как Рыжая пустыня, Саванна слоновой кости и опасные леса страны каледов. Время шло, о многих фалангах ничего не было слышно, и о том, куда и с какой целью их отправляли, забыли. Всё, что осталось — краткие пометки в старых книгах, которые хранятся в императорском дворце в Фабертерре. Что могло статься с теми солдатами и их штандартами?

Молитва фалангита

«О, Гулиан, бог стали и железа, прошу тебя, даруй нам командира, который знает, где сегодня взойдёт солнце». Эту молитву гоплиты обычно тайно произносят перед боем, в котором будут сражаться под началом человека, которого ещё не видели в настоящей схватке.

Чернокнижник

В эпоху разложения тёмные искусства видятся многим лёгким способом достичь личных целей: власти, наслаждений, богатства, уважения. Но тот, кто лезет в материи, о которых людям вовсе не положено знать, непременно заплатит за это ту или иную цену. Как и многие другие жизненные и культурные аспекты, чернокнижие тесно увязано с традициями различных народов, поэтому калдейский маг сильно отличается от танцующей ведьмы из Саванны слоновой кости или курганника, говорящего с мёртвыми. Некоторые типажи чернокнижников (такие как валькирия, каледский друид или трикарнийский князь-жрец) приведены в подробностях в соответствующих разделах, а список ниже даёт общее представление о колдунах.

Заклинатель

Рядовой практик тёмных искусств. Его не назовёшь подлинным мастером чёрной магии, но многие люди боятся и уважают заклинателя, и он может быть серьёзным противником.

Варианты: курганник, говорящий с мёртвыми (силы заменяются на *доспех (стонущие призраки), зомби, призыв союзника (дух предателя, призрак пращура)*), танцующая ведьма из Саванны слоновой кости (*жуткая аура* заменяется на *танцующая ведьма, ловкость* d8, силы заменяются на *кукла (зачаровывающий танец), оглушение (гипнотический танец змеи из саванны), усилить/ослабить параметр (танец благословения/проклятия)*), прорицатель из Гиза (*знание (сверхъестественное)* d10, силы заменяются на *призыв союзника (керонский бес, призрак пращура), прорицание (предсказание будущего по звёздам), увидеть/скрыть сверхъестественное (истинное зрение)*).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, знание (сверхъестественное) d8, маскировка d4, провокация d4, убеждение d6, уличное чутьё d4, чернокнижие d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: жадность, заносчивость.

Черты: жуткая аура, мистический дар (чернокнижие), новая сила, пункты силы.

Силы [15 ПС]: призыв союзника (искажённый прислужник, керонский бес), стрела (щупальца тьмы), усилить/ослабить параметр (порча), щит (а я не здесь!).

Снаряжение: кинжал (сила+d4).

Чернокнижник

Мастер чёрной магии, потративший многие годы на изучение фолиантов о сверхъестественном, узнавший от иномировых существ их запретные тайны. У некоторых чернокнижников есть один или несколько учеников (воспользуйтесь типажом «заклинатель»).

Варианты: неувядающая краса (*дурная привычка (крупная — пить кровь девственниц), привлекательность +, харизматичный, искусительница*, бессрочно увеличивает собственный навык *убеждения* до d12 с помощью *ритуала закрепления*), умелый призыватель (получает поющего демона, медведя, тигра, гигантского паука, ятакала).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d8, знание (сверхъестественное) d10, маскировка d8, провокация d6, убеждение d8, уличное чутьё d8, чернокнижие d12.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+1; **харизма:** –2.

Изъяны: жадность, перестраховщик.

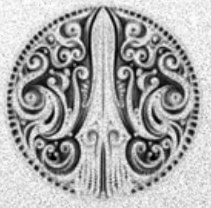
Черты: восстановление силы, жуткая аура+, мистический дар (чернокнижие), новая сила, иссушение духа, пункты силы, ритуал закрепления.

Силы [30 ПС]: доспех (невидимый щит), кукла (твой разум принадлежит мне!), невидимость (ты меня не видишь!), призыв союзника (дух предателя, искажённый прислужник, керонский бес, клыкастая обезьяна, средний рой, сумеречная летучая мышь), стрела (щупальца тьмы), усилить/ослабить параметр (порча), щит (а я не здесь!).

Снаряжение: посох чернокнижника (сила+d4, +1 к защите, *дальность* 1, двуручное, позволяет использовать заклинания с дальностью *касание*), ритуальный костяной кинжал (+1), две эссенции лотоса из списка: *оглушение, тьма, усилить/ослабить параметр*.

Особенности:

- **Искажённый магией:** чернокнижник долго практиковал злую магию, и его тело и душа пропитались тьмой. У него выросли тёмные вытянутые когти (+1 к *урону* при атаке без оружия), а от тела разит гниением — чернокнижник получает –2 к *харизме*.
- **Ритуал закрепления:** колдун призвал подвластного его воле искажённого прислужника — дикую карту и бессрочно закрепил заклинание. Это существо выступает в роли личного слуги и телохранителя.



Месть «клеймённых дьяволов»

Предисловие для ведущего

Аскайские амазонки — защитницы женщин всех Вотчин Моря Ужаса, но это не значит, что каждая амазонка добра и заслуживает доверия. Как и в каждом людском сообществе, в этой семье — не без урода.

Аскайская военачальница Рейя — амазонка благородного происхождения, умелый тактик, отличный лидер и отважная воительница. Но она бескомпромиссна и ненавидит мужчин всеми фибрами души. Считая, что амазонкам следует проводить более агрессивную политику, пиратствуя и ведя открытую войну против загнивающей империи, в которой господствуют мужчины, Рейя в голос раскритиковала сестёр-владычиц, назвав их слишком слабыми. Её слова не были услышаны, и тогда Рейя попыталась сама захватить власть, но потерпела поражение. Сёстры-владычицы знали, что у идей Рейи много сторонников, и чтобы избежать гражданской войны, её пощадили и изгнали вместе с последователями. Изменниц отметили «клеймом позора», и им запретили ступать на священную землю Аскайи.

Рейя была одержима возвращением на Аскайю, мечтая убить владычиц и забрать корону. Но для того, чтобы нанять и обучить воительниц, купить корабли и снаряжение, нужно было много золота. Рейя сформировала роту наёмниц — «заклеймённых сестёр», которые вскоре прославились своей жестокостью, особенно по отношению к мужчинам. Однако очень немногие властители соглашались пускать на порог банду кровожадных женщин, и тем пришлось заниматься сопровождением караванов от Валкхейма до Жализара — неблагодарной и низкооплачиваемой работой.

Во время одного из таких переходов «заклеймённые сёстры» уничтожили банду разбойников. Один из них, Тегго, сумел выторговать собственную жизнь, рассказав нечто очень ценное: как-то раз на Вурууновых холмах, безлюдной местности в северо-восточном Зандоре, он наткнулся на крупную золотую жилу. Однако Тегго не смог нанять достаточно людей, чтобы начать добывать руду, в которой к тому же было много примесей, и потребовался бы затратный процесс выплавки.

Рейя увидела в этом знак: время пришло. Она знала, где достать дешёвую и легко заменяемую рабочую силу. Верная спутница Рейи, Железный Кулак — лучший кузнец Аскайи — разработала новый метод выплавки золота из руды с примесями. Всё, что Рейе теперь нужно, — чтобы золотодобычу и воительниц-амазонок не заметил никто посторонний…

Не ради золота

Герои находятся на полпути от Жализара до границ Зандора и отдыхают на постоялом дворе на Железном тракте. Место это безрадостное: еда протухла, от выпивки разит мочой, а местная танцовщица, Джегга Пляшущая Кобра… малопривлекательна.

Герои какое-то время сидят в опустевшем общем зале, когда на постоялый двор заходят две женщины в изношенной одежде. Они несмело приближаются к героям и через несколько секунд находят, наконец, силы заговорить. Женщина постарше Данима кланяется и обращается к героям (если среди них есть амазонка, Данима обращается прямо к ней):

— *Благородные воины, мы прослышали, что вы сражаетесь за тех, кто оплатит ваши услуги. Я, Данима, посланница деревни Галлан, хочу нанять вас. Мы принесли деньги.*

Она открывает кошель, в котором лежат богатства всей деревни: пара серебряных медальонов и несколько серебряных монет общей суммой не больше 30 лун.

Скудная награда для искателей приключений. Если герои отказываются, женщина падает на колени и умоляет:

— *Это всё что у нас есть! Три недели назад в нашу деревню пришли клеймённые дьяволы, забрали урожай и увели наших мужей. Неделю назад они явились снова, забрали ту еду, что оставалась, и увели стариков и юношей. Они сказали, что вернутся, чтобы отобрать ещё еды, и уведут даже маленьких мальчиков! Но мы готовы погибнуть за своих детей! Мы не просим сражаться вместо нас. Только на-*

учите нас, как защититься и защитить семьи — то, что от них осталось!

На некоторые мольбы следует откликаться: не ради выгоды, не ради золота, но потому, что это правильный поступок. Здесь как раз тот случай. Если слова Данимы так и не тронули героев, она идёт на последний шаг и представляет им свою спутницу. Это Джарра, племянница Данимы и красивейшая девушка в деревне. Данима предлагает отдать им Джарру и ещё одну девушку из деревни в качестве рабынь. Это даёт неплохую возможность для интересного раскрытия характеров персонажей. Первого игрока, решившего помочь Даниме, следует в конце сцены наградить *фишкой*.

Когда герои соглашаются, Данима ведёт их в деревню Галлан.

Галлан

Дополнительная информация. Галлан располагается в малоплодородной, практически безлюдной части Зандора, в двух днях пути от постоялого двора. Дорога проходит без приключений, если только ведущий не решит иначе. Герои могут за это время узнать у Данимы и Джарры подробности.

«Клеймённые дьяволы», как объясняет женщина, — это всадники в чёрных металлических доспехах и жутких шлемах в виде голов демонов. Голоса у «дьяволов» глухие и глубокие, ездят всадники на чёрных лошадях и размахивают факелами. Их где-то от двадцати до сорока, и жители Галлана убеждены, что это существа из самой преисподней.

«Дьяволы» дважды приходили в деревню, отнимали еду и уводили мужчин, но не женщин. Сперва они забрали самых сильных и здоровых мужчин, затем стариков и юношей. С собой они привели лишних лошадей, чтобы усадить на них пленников, и вообще действовали очень организованно. Затем «дьяволы» уехали в сторону Вурууновых холмов, той их части, куда никто не ходит, и быстро исчезли из виду.

После первого нападения селяне попытались последовать за ними, но «дьяволы» старательно замели следы.

Деревня. Галлан находится в стороне от больших дорог и невероятно беден, в нём не больше двадцати домиков с плоскими крышами, прижавшихся друг к другу, словно напуганные овцы. Поля разорены и заброшены, в деревне остались лишь немногочисленные женщины и мальчишки, беспомощно ждущие новых напастей.

Деревня беззащитна: ни стен, ни рва, ни других укреплений — приходи и грабь. До сих пор Галлан лучше всего защищала собственная бедность.

Героев ведут к Наре — бабушке Данимы и деревенской старосте. Нара — беззубая старая карга, но мыслит ясно, она целительница (см. «Селяне» на стр. 174). Старуха говорит героям, что сейчас созовёт всех жителей в зернохранилище, чтобы там искатели приключений могли всем рассказать, что намереваются делать.

Милая беседа

Когда все селяне в сборе, герои насчитывают не больше четырёх десятков человек. Большинство из них — женщины, другие — мальчишки и несколько глубоких стариков, и среди них нет ни одного настоящего воина. Одна только мысль взять в руки оружие пугает их до смерти, и большинство убеждено, что герои должны драться вместо них. Придётся убедить или заставить селян сотрудничать, поскольку одним героям против «клеймённых дьяволов» не выстоять. Жителей можно несколько воодушевить убедительной речью (социальный конфликт) — ещё одна возможность для игроков раскрыть характеры своих героев. Активнее всех героям возражает Ялирра, жена гончара (*убеждение d6*). Если герои оказываются убедительнее, то за каждые два пункта разницы между результатами сторон получают специальную фишку воодушевления, которую можно потратить только на организацию обороны (см. ниже).

До возвращения «клеймённых дьяволов» остаётся всего лишь три дня, но и за такое короткое время можно хорошо укрепить деревню. Разумеется, герои не знают точно, когда ждать нападения, и это добавляет истории неопределённости и напряжения.

Один герой может в течение дня сосредоточиться на одной задаче, при этом несколько героев могут объединиться для *совместной проверки*. При всех проверках герои получают преимущество +1 за каждую свою *лидерскую черту*, а любой предложенный ниже навык можно заменить *знанием (военное дело)*, если герои им обладают.

Селяне

Отношение игроков к жителям Галлана зависит от того, насколько те на самом деле им небезразличны. Здесь приведена полезная информация о ключевых персонажах. Не забудьте также воспользоваться таблицей характера союзника.

Беззубая Нара. *Деревенская староста и целительница. Любит поболтать о старых добрых временах.* Лечение d8.

Данима. *Тридцатилетняя жена дубильщика. Обычно молчалива, но отважна и решительна.*

Дедушка Четвероног. *Такой старый, что никто не знает, сколько ему на самом деле лет. При ходьбе опирается на две палки, отсюда и прозвище. Очень хорошо знает местность вокруг Галлана, особенно Вурууновы холмы (*знание (местность) d10*), но никто не слушает, что он там говорит. На попечении у Дедушки Четвероногa находится Зот.*

Джарра. *Шестнадцатилетняя племянница Данимы. Не особо умна и главным образом озабочена поисками жениха.*

Зот. *Десятилетний сирота с вечно грязным лицом. Жутко любопытен, мечтает стать искателем приключений и покинуть Галлан (*ловкость d8, юность, везение*). На попечении у Дедушки Четвероногa.*

Ранга. *Сорокалетняя жена пастуха. Занимается тяжёлой работой, поэтому очень мускулиста (*сила d8, бугай*).*

Ялирра. *Тридцатипятилетняя жена гончара. Старается выглядеть привлекательно, но без толку. Весьма подозрительна и пуглива.*

Организация обороны

Обучаем селян. Только пятеро жителей деревни хоть как-то владеют оружием (типаж «ополченец», см. ниже). Этого слишком мало для обороны. За один полный день герой может обучить других селян некоторым основным принципам владения оружием. Для этого делается проверка меньшего из параметров: *смекалки* либо *драки*. Успех и каждый подъём позволяют на выбор героя обучить ещё пятерых селян, сделав ополченцами (до максимума в двадцать человек), или выявить одного талантливого бойца (драка, стрельба или метание d8).

Добываем оружие. Ополченцы вооружены сельскохозяйственными инструментами (сила+d6, импровизированное оружие), но в деревне есть небольшая кузница, и хороший кузнец способен переделать простые инструменты в копья и тому подобное оружие. Герои могут также попросить нескольких женщин изготовить стрелы и другие метательные снаряды (проверка *ремонта*). Успех и подъём позволяют снарядить пятерых селян луками или копьями.

Изучаем поле боя. Чтобы добыть еду и рабов, «клеймённые дьяволы» будут штурмовать деревню, а потому героям надо знать местность. Каждый герой, проводящий рекогносцировку, может пройти проверку наименьшего из параметров: *смекалки* или *внимания*. Успех и каждый подъём позволяют герою выявить одну тактически важную особенность поля боя:

Зернохранилище. Прочное здание 8 на 8 клеток с одними воротами (четыре клетки в ширину, *стойкость* 8), в котором поместится до сорока человек. Кажется неплохим местом для того, чтобы примерно дюжина мальчишек, которые ещё остались в деревне, спряталась там для внезапной атаки.

Водокачка. Эта часть Зандора засушлива, и в центре деревни выстроили водокачку (6 клеток в ширину, 18 клеток в высоту). С вершины лучники (до пяти) могут обстреливать практически любой участок деревни с преимуществом +2 к проверкам соответствующего навыка.

Телеги. В деревне можно найти несколько телег — по одной за успех и каждый подъём, потраченный на поиск. Два человека, в том числе мирные жители, могут перемещать телеги (максимум на 3 клетки за раунд), чтобы перекрыть дорогу или использовать как надёжное укрытие (*стойкость* 7, 3 на 3 клетки).

Укрепления/ловушки. Возводить полноценные укрепления нет времени. Однако, пройдя проверку наименьшего из параметров: *маскировки* либо *смекалки*, — герой, занятый этой частью подготовки к обороне, может прийти к одному из следующих решений:

Баррикада. Стена в 2 клетки в высотой и 10 клеток в длину, дающая среднее укрытие (стойкость 6). Баррикада считается *труднопроходи-*

мым участком. Чтобы перепрыгнуть её, всадникам придётся пройти проверку *верховой езды (–2)*.

Предательская верёвка. Верёвка может стать смертельным оружием, если натянуть её у всадника на пути. Каждая верёвка — пять клеток в длину, и чтобы её натянуть, нужно два человека (это могут быть мирные жители). Чтобы заметить верёвку, вражеский всадник должен пройти проверку *внимания (–2)*. При провале он натыкается на верёвку горлом, получая 2d8 урона, и ещё 2d6 за то, что падает с лошади. Каждая верёвка сработает только один раз.

Кипящие котлы и падающие камни. Плоские деревенские крыши — идеальное место, чтобы поставить там котлы с кипящей жидкостью или разложить метательные снаряды, которые потом обрушатся врагам на голову. Во время боя можно вылить на врага варево или опрокинуть камни в любой момент, когда кто-то из противников находится на расстоянии не больше 6 клеток от дома. Котлы/камни находятся наготове, и ловушка требует для использования двух специально выделенных человек с навыком *метания* d6. Ловушки наносят 2d6 *урона* целям в пределах *среднего шаблона*. Если проверка *метания* провалилась, *шаблон* смещается на d4 клетки в случайном направлении.

Ночь «клеймённых дьяволов»

На третий день, через два часа после заката, «клеймённые дьяволы» нападают. Они совершенно не таятся: «дьяволы» хотят как можно сильнее напугать селян. Они скачут на чёрных лошадях и держат в руках длинные горящие жерди (дальность 3, сила+d4, может вызвать возгорание).

Битву можно разыграть двумя способами: на карте или с помощью правил массовых сражений (см. «Ночь «клеймённых дьяволов»: вариант для правил *массовых сражений*» далее).

Размеры деревни — 48 на 48 клеток, в ней пятнадцать домов 4 на 4 клетки, а также зернохранилище и водокачка (см. выше). Выставьте дома вдоль идущей с севера на юг воображаемой главной улицы (в 3 клетки шириной) с площадью в центре.

«Клеймённые дьяволы» подходят двумя отрядами, с юга и с севера. Каждым отрядом командует своя взводная, и он получает собственную *карту действия*. На этот раз у «дьяволов» нет лишних лошадей, поскольку они собирались забрать только дюжину мальчишек и привязать к сёдлам.

Если герои и их войско должным образом замаскировались, то они застали «клеймённых дьяволов» врасплох, и те должны пройти соответствующую проверку: они не ожидали никакого сопротивления. Если «дьяволы» потеряют больше пяти человек, то попытаются отступить. По возможности они постараются забрать раненых товарищей. Если это не удаётся, «дьяволы» прикончат их, чтобы не оставлять врагу пленных.

Клеймённые дьяволицы (18)

Взводные клеймённых дьяволиц (2). Добавьте к типажу «клеймённая дьяволица» *знание (военное дело)* d4 и черту *командный голос*.

Ополченцы (5+)

Мирные жители (10)

Ночь «клеймённых дьяволов»: вариант для правил массовых сражений

Если игроки предпочитают более быстрый подход к боям, сцену битвы можно смоделировать при помощи правил массовых сражений.

«Клеймённые дьяволы» начинают с 10 жетонами. Знание (военное дело) *у их командиров — d4.*

Селяне начинают с 1 жетоном за каждого героя и по одному за каждых пятерых ополченцев, максимум 9. Если кто-то из героев обладает знанием (военное дело)*, то может воспользоваться им; в противном случае одному из героев придётся предпринимать неумелую попытку (d4-2).*

Селяне получают модификатор «артиллерийской поддержки» +1 за каждое выстроенное героями укрепление или ловушку.

«Клеймённые дьяволы» получают модификатор местности –1 за каждую выявленную героями тактическую особенность поля боя.

Селяне на своих позициях готовы к бою и не могут отступить (+4 к проверкам боевого духа*). «Клеймённые дьяволы»*

обращаются в бегство, когда у них остаётся 7 или меньше жетонов.

Герои могут принять участие в битве по обычным правилам (см. «Персонажи и массовые сражения» в «Дневнике авантюриста»).

Лицо врага

— Все назад! — кричит один из «клеймённых дьяволов», и захватчики единым отрядом исчезают в ночи.

Данима стоит рядом с вами, лицо у неё в грязи, но глаза горят от возбуждения:

— Поверить не могу! Мы их прогнали!

«Поверить не могу!» — это же написано на лицах всех остальных выживших селян.

Теперь настало время выяснить, кто же такие «клеймённые дьяволы» на самом деле. Для этого нужно снять маску с одного из павших врагов. Также можно допросить пленных — при условии, что героям хватило умения или везения кого-нибудь захватить.

К великому удивлению героев, все «дьяволы» — это женщины, мускулистые, словно воины-мужчины. У каждой из женщин на щеке уродливое клеймо в виде «Х», вероятно, сделанное калёным железом.

Пусть герои пройдут проверку *общедоступных знаний*. Искатели приключений, особенно хорошо знакомые с обществом аскайских амазонок, получают преимущество +2. Героине-амазонке не нужна проверка, она сразу же понимает, кто такие эти всадницы.

При успехе герои узнают во врагах амазонок из Аскайи. При подъёме они также понимают, что метка — это «клеймо позора», наказание для изменников.

Если в отряде есть героиня-амазонка, вытяните из *колоды действий* по одной карте за каждого обследованного врага. Если получена *дама*, героиня знает павшую «дьяволицу»! Та вместе с другими бунтарками была изгнана с острова после провалившегося мятежа Рейи. В этом случае ведущий может поделиться с игроками частью информации из раздела «Предисловие для ведущего».

Пленницы ничего не рассказывают. Они скорее умрут, чем предадут госпожу Рейю.

Перехватываем инициативу

Несмотря на воодушевление селян, война ещё не закончилась. «Клеймённые дьяволицы» немало удивлены, но они вернутся, и во второй раз их так легко не остановить. Вдобавок, ни у кого нет ни малейшего понятия, где держат угнанных селян. Однако на этот раз захватчики торопились и не сумели замести следы. Если герои будут действовать быстро, у них есть шанс найти вражеский лагерь!

След ведёт героев к Вурууновым холмам (см. ниже). Данима, если осталась в живых, предлагает сопроводить героев. Она хорошо знает холмы, поскольку её отец-охотник брал Даниму с собой, когда бродил там в поисках добычи.

Каратели!

Если отряд промедлит больше чем на два дня, на третью ночь Галлан атакует всё войско «клеймённых дьяволиц». Они ворвутся в деревню и сожгут её дотла.

В ударный отряд входят:

(ДК) Рейя (1)
(ДК) Железный Кулак (1)
Клеймённые дьяволицы (36)
Взводные клеймённых дьяволиц (2). Добавьте к типажу «клеймённая дьяволица» *знание (военное дело)* d4 и черту *командный голос.*

Вурууновы холмы

Вурууновы холмы — каменистая и бесплодная местность, на которой растут только колючие кустарники и другие сорняки, а воду найти очень сложно (–2 к проверкам *выживания*). Между холмами проходят узкие тропы. Охотники и пастухи из Галлана приходят сюда лишь потому, что на Вурууновых холмах пасутся небольшие стада горных козлов.

Своим названием холмы обязаны мифологическому существу — вурууну, который, как считается, там обитает. Мало кто сам встречался с вурууном, но очень многие говорят, что кто-то из знакомых его видел. Однако никто толком не знает, как он выглядит, так что вурууну — это скорее легенда.

В былые времена в холмах работала шахта, но с той поры прошло больше пятидесяти лет, и помнит её только Дедушка Четвероног.

По следам «дьяволиц»

Пересохшее русло. Выследить «клеймённых дьяволиц» несложно. Их отряд останавливался в узкой долине, а затем ушёл вбок, в теснину, и углубился в холмы. Этот поворот запросто можно случайно проскочить; отряду необходимо пройти проверку *выслеживания (–2)*. В случае провала герои не замечают теснину и четыре часа без толку шагают под палящим солнцем, пока не осознают ошибку и не возвращаются. Чтобы избежать усталости, герои должны пройти проверку *выносливости*.

Вражеский лагерь. Когда уже темнеет, герои понимают, что они на правильном пути. Они натыкаются на то, что осталось от бивуака, устроенного «клеймёнными дьяволицами», чтобы позаботиться о раненых и дать отдых лошадям.

Здесь отряду и следует устроиться. Ночь безлунная, и ходить в темноте по холмам может быть опасно.

Посреди ночи герои слышат ужасный звериный вой, преисполненный ярости и горя одновременно. Он такой громкий, что будит весь отряд и отдаётся в холмах эхом, словно гром.

Если с героями Данима, она дрожит и шепчет:

— *Это вурруун! Надо прятаться!*

И так оно и есть: вурруна привлёк витавший в лагере запах «клеймённых дьяволиц». Это существо медлительно, огромно и неповоротливо, поэтому героям точно хватит времени найти укрытие.

Вурруун (см. Существа и персонажи ведущего) врывается в лагерь и принимается его громить, ломая всё, что там только есть. Затем, издав последний яростный рык, существо изрыгает проносящийся по лагерю огонь и уходит прочь. Прежде чем затухнуть, огонь горит ещё какое-то время.

Если герои решают сразиться с вурруном, зверь вступает в бой, но не преследует их, если они пытаются убежать.

(ДК) Вурруун (1)

Дождь и пьян-корень. На второй день до полудня герои идут по следу. Они уже близко, очень близко. Но вдруг небо темнеет, и стремительно надвигается жестокая буря. Через несколько секунд на землю обрушивается ливень, и удары молний сотрясают Вурруновы холмы. Героям нужно быстро найти укрытие (проверка *выживания*). Если им это не удаётся, подходящее место замечает Данима.

Рядом с большим полем источающих резкий запах шипастых кустарников есть крупная выступающая скала, под которой герои, прижавшись друг к другу, могут спрятаться. Дует ледяной ветер, отряд замерзает, но в бурю костёр не развести. Каждый герой проходит проверку *выносливости* и в случае провала получает уровень *усталости*, который пройдёт через шесть часов или как только герой согреется у костра. Если же герой сталкивается с осложнением, он простужается и заболевает, а усталость сохраняется до конца приключения.

Есть и ещё один способ сгладить ситуацию. Пахучее растение возле скалы — это пьян-корень, кустарник с длинными, похожими на корни плодами; созрев, они становятся белыми и очень сочными. «Пьян-корнем» его прозвали, поскольку плоды содержат алкоголь. Каждый герой, съевший достаточное количество плодов, чувствует, что согрелся (описанная выше проверка *выносливости* не требуется), но нужно определить, не вызвал ли пьян-корень нежелательных эффектов (см. ниже). Чтобы узнать этот кустарник, необходима проверка *выживания*. Если она проходит с подъёмом, герой вспоминает и о возможных побочных эффектах плодов. Данима хорошо их знает.

Повезло! Солнце вновь сияет, но дождь уничтожил следы, по которым шли герои. Дайте игрокам время осознать ситуацию и сообщите, что теперь врага уже никак не отыскать.

И когда герои потеряли надежду, они слышат неподалёку голоса людей (проверка *внимания* не требуется). На дальнем конце пьян-корневого поля стоят две «клеймённые дьяволицы»! Если герои будут действовать тихо (проверка *маскировки*), то смогут приблизиться к «дьяволицам» и проследить за ними.

Женщины сняли свою внушительную броню и заняты теперь тем, что собирают пьян-корень и складывают в корзины, навьюченные на безмятежных мулов. Обе амазонки жалуются на такое поручение: пьян-корень липкий и пачкается. Герои понимают, что «клеймённые дьяволицы» уже бывали тут прежде, поскольку с окрестных

кустов срезано множество плодов. Наполнив корзины, «клеймённые дьяволицы» отправляются в путь, и за ними легко можно проследить (проверка *выслеживания*).

Если героев заметят, или они решат напасть, амазонки будут сражаться насмерть. Даже если захватить их живыми, пленницы скорее умрут, чем предадут сестёр.

Отчаянный зверь. Пока герои идут по следу амазонок или за самими амазонками, происходит новая неожиданная встреча. Сперва герои слышат утробное рычание, а затем начинает дрожать земля. Если искатели приключений следуют за амазонками, то видят, как обе бросаются бежать. Вуруун вернулся!

Чудовище тоже пыталось идти по следу «клеймённых дьяволов», но из-за дождя не смогло его найти. Вуруун сердито бьёт головой о землю и уходит своей дорогой. Озадаченный таким странным поведением герои продолжают путь.

Пьян-корень: лучшее лекарство от простуды!

Алхимикам из Гиза известен процесс дистилляции, но остальные жители Вотчин Моря Ужаса знают лишь брожение и производят только относительно некрепкие алкогольные напитки. Природный алкоголь в пьян-корне гораздо крепче и дольше остаётся в организме.

Герой, решивший поесть пьян-корня, должен знать меру, иначе он рискует надолго захмелеть (требуется проверка смекалки*). При провале вытяните карту:*

Красная карта: бравада. *Героя переполняют отвага и вера в собственную мощь! До конца приключения он получает изъян* самоуверенность. *Если он уже есть, то героя тянет на хвастовство, и он получает изъян* длинный язык.

Чёрная карта: уныние. *Герой мрачнеет, чувствует печаль и обречённость. До конца приключения он получает изъян* дурной характер. *Если этот изъян уже есть, дело становится ещё хуже, и герой получает изъян* последнее желание.

Но зато искатель приключений, наевшийся пьян-корня, невосприимчив к простуде.

Спрятанная шахта

Преследуя амазонок, герои заходят в узкий каньон — расщелину, делящую скалистый холм надвое. В конце каньона они видят вход в пещеру.

Вход. Если герои следуют за амазонками, то видят, как те замедляют шаг и издают особый свист. Охраняющие вход «клеймённые дьяволицы» выступают из тени и приветствуют товарок.

Клеймённые дьяволицы (4)

Если герои не следовали за амазонками, то чтобы заметить притаившихся часовых, необходимо пройти проверку *внимания (–4)*. При успехе герои могут решить, что им делать, и, например, внезапно напасть на часовых (те считаются активной охраной). Либо их можно попробовать обмануть, надев захваченные у врагов доспехи и повторив услышанный свист (см. «Маскарад» на стр. 179).

Если на часовых нападают, одна из них пытается убежать в большую пещеру (см. ниже) и поднять тревогу. Чтобы остановить её, можно разыграть короткую погоню (3 раунда). Если часовой удаётся добраться до сестёр, ко входу через 2d6 раундов прибегают 15 «клеймённых дьяволиц» и берут героев в плен (см. «Плен» на стр. 179).

В шахту есть и другой путь. Пройдя проверку *внимания (–4)* или *выживания (–2)*, герой, осмотрев скалы прямо над входом, замечает небольшой разлом. «Клеймённые дьяволицы» о нём не знают, а между тем разлом ведёт к «сверкающей тропе» (см. ниже). Чтобы добраться до него, не потревожив часовых, нужна проверка *маскировки (+2)*.

Сверкающая тропа. Эта природная тропа выводит в небольшую пещеру. Если у героев есть факел или другой источник света, они увидят нечто изумительное: стены пещеры вдоль тропы усеяны сверкающими золотыми камешками! Пройдя проверку *внимания* и *силы*, герой может добыть из стены небольшой самородок (стоит 2d6 x 50 лун). В конце тропа обрывается, образуя окно на потолке большой пещеры. Чтобы спрыгнуть вниз, в лагерь невольников, и не получить 2d6 урона, требуется проверка *ловкости*.

Маскарад

Доспешные комплекты, которые носят «клеймённые дьяволицы», тяжелы, но это идеальная маскировка. Надеть доспех может героиня с выносливостью *d6-d8. Если героиня в доспехах, то чтобы отговориться от рутинных вопросов со стороны «дьяволиц», достаточно победить во встречной проверке* убеждения *против* смекалки *оппонента или просто хорошо сыграть роль. Если герой — мужчина, или* выносливость *отличается от требуемой, или у персонажа есть черта* бугай, *это налагает на проверку накапливающийся штраф –2. Таким образом, варвар-бугай с* выносливостью *d10, переодевшийся в «клеймённую дьяволицу», получает штраф –6.*

В то же время, любого мужчину можно легко провести внутрь как раба, но это значит, что у него не будет ни доспехов, ни оружия, и придётся играть роль покорного пленника.

Плен

«Клеймённые дьяволицы» постоянно ищут рабов. Если амазонки превосходят врагов численно, то попытаются захватить их в плен, нанося несмертельные удары. Захваченных героев тащат к горну, и они начинают сцену «Секрет выплавки» в качестве пленников.

Связанные и безоружные герои должны будут сперва освободиться (проверка силы, *чтобы разорвать путы) и найти оружие. Там валяется много импровизированного оружия, такого как киркомотыги и лопаты, а у убитых «клеймённых дьяволиц» можно забрать мечи. Герои также могут вернуть собственное снаряжение, которое стережёт одна из взявших их в плен «дьяволиц».*

Большая пещера

Глядя снаружи, и не догадаешься, что в холме скрывается такая большая пещера. Она столь же обширна, как арена Фабертерры, и почти так же высока. В пещере выстроено несколько хижин и других зданий, но самое примечательное здесь — большой металлургический горн, к которому невольники постоянно подносят корзины, полные золотой руды, а несколько «клеймённых дьяволиц» стоят рядом и помахивают длинными кнутами.

— Это же наши! — шепчет Данима, увидев пленников, и глаза её округляются от удивления и страха.

Вся пещера похожа на муравейник, в котором кипит работа, и невольники копают по разным углам и уходящим в стороны тропам руду, а похитители тщательно за ними приглядывают.

В пещере находится где-то тридцать «клеймённых дьяволов» и шестьдесят рабов. Несмотря на множество факелов, здесь полно обширных неосвещённых участков. Кругом валяются ящики, мешки и кучи мусора, поэтому юркие герои могут обследовать пещеру, но осторожно, чтобы их не заметили.

Каждый раз, когда герои перемещаются с одного участка на другой, требуется проверка *маскировки*. Достаточно, чтобы один герой её провалил, и одна из стражниц их заметит. Если герои переодеты (см. выше «Маскарад»), то могут попробовать обдурить её, в противном случае часовая поднимает тревогу. Тогда каждый раунд к этому месту будет сбегаться по 4 «клеймённых дьяволицы», вплоть до максимума в 20, пока героев не захватят в плен или они не удерут.

Клеймённые дьяволицы (20)

Ниже перечислены значимые участки пещеры, которые герои могут обследовать.

Туннели. От всех концов пещеры отходят короткие туннели, в которых добывают золото. Когда герои входят в очередной туннель, вытяните карту из колоды действий. Если она красная, они находят там четверых невольников и одну часовую. Если карта чёрная, туннель пуст, но в нём валяется какой-нибудь шанцевый инструмент (*сила*+d6, импровизированное оружие).

Лагерь невольников. Невольники трудятся в две смены по двенадцать часов каждая. В любой момент в лагере отдыхает двадцать пленников. Их сторожат только две амазонки, поскольку обычно невольники слишком вымотаны, чтобы доставлять хлопоты. В качестве дополнительной меры предосторожности ноги у пленников связаны длинными цепями.

Взламывать замки легко (одна проверка на человека), но долго; каждая попытка занимает пять минут. Другой вариант — добыть ключ, который держит у себя на поясе Железный Кулак (см. ниже «Кузница»). Когда они будут свободны, невольников можно уговорить помочь героям в бою с «клеймёнными дьяволами», нужно только добыть оружие. В туннелях можно найти киркомотыги и другие подобные инструменты, а в кузнице — полноценное оружие.

«Клеймённые дьяволицы» (2)

Невольники (20). Воспользуйтесь параметрами «мирных жителей».

Жилище Рейи. Этот деревянный дом — лучшее в шахтах строение. У дверей всегда стоит на страже пара телохранителей, и любого, кто захочет войти, даже если он в полных доспехах, тщательно расспросят и обыщут. Есть обходной путь — окошко с левой стороны дома.

Внутри всё роскошно обставлено: большая кровать, стол, на котором разложены подробные карты местности, стойка для доспехов и укреплённый сундук, кажущийся очень тяжёлым. У него замысловатый замок, который можно открыть, только прибегнув к проверке *взлома* (–4). Ключ Рейя всегда держит при себе. В сундуке хранятся все золотые слитки, выплавленные в горне. Всего там сорок слитков, каждый стоит 1000 лун и весит четыре с половиной килограмма. Золото — ценный трофей, но утащить его будет сложно (весит в общей сложности 200 килограммов).

Когда герои проникают в дом, вытяните карту из *колоды действий*. Если она красная, предводительница амазонок моется у себя в бронзовой ванне. Рейю так просто не испугать, и красавица-амазонка попытается соблазнить любого мужчину, которому достанет глупости обмануться её ошеломительной внешностью.

Кроме того, она никогда не теряет бдительности и, помимо оружия, сложенного на краю ванны, также носит в пристёгнутых к ноге ножнах кинжал (сила+d4), с помощью которого может застать противника врасплох. Нанеся удар, Рейя начнёт звать на помощь, привлекая внимание стражи.

Если карта чёрная, Рейя где-то снаружи, проверяет, как в шахтах идут работы, и единственный, кто находится в комнате — Пёс.

Этот несчастный измотанный мужчина одет в колпак и грязные тряпки и прикован к столбу, словно собака. Это любимое домашнее животное Рейи, которому она, когда у неё дурное настроение, обожает давать пинка. На самом деле Пёс — это Тегго, разбойник, рассказавший Рейе про шахту. Когда Рейя рядом, Пёс ведёт себя как послушный раб и делает всё, что она пожелает. Но если только представится возможность, он попробует убить хозяйку.

Телохранители Рейи (2). Воспользуйтесь параметрами «клеймённой дьяволицы», *драка* d10.

(ДК) Рейя (1)

(ДК) Пёс (1). Воспользуйтесь параметрами «ополченца».

Кузница. Эта деревянная хижина — полностью оснащённая кузница. Две полуголых амазонки работают под руководством высокой бритоголовой женщины с молотом вместо правой руки. Это — Железный Кулак, заместитель предводительницы «заклеймённых сестёр». Любая героиня — аскайская амазонка, которая покинула остров меньше чем пять лет назад, может пройти проверку *общедоступных знаний*, чтобы её узнать (поделитесь с игроками некоторой информацией о Железном Кулаке, приведённой в её характеристиках).

Кузница полна оружия и наполовину готовых комплектов брони, включая пару полных доспехов «клеймённых дьяволиц». Один достаточно велик, чтобы герой-бугай мог надеть его без штрафа. Также в кузнице достаточно топоров, длинных мечей и копий, чтобы вооружить двадцать человек.

Железный Кулак на ум и память не жалуется и своих сестёр отлично помнит; она получает преимущество +2 к проверкам *смекалки*, когда герои пытаются провести её маскировкой. Если Железный Кулак распознает чужаков, особенно мужчин, то схватит раскалённый добела железный меч (*сила*+d6, +2 к урону за раскалённое оружие, вероятность возгорания) и нападёт.

Если героям удастся разделаться с ней, то они смогут забрать ключ от цепей невольников (см. выше), который Железный Кулак носит на поя-

се. Самые проворные и отчаянные герои могут даже попробовать её обокрасть.

Кузнецы «клеймённых дьяволиц» (2). Воспользуйтесь параметрами «клеймённой дьяволицы», *сила* d8. Безоружны.

(ДК) Железный Кулак (1)

Казарма «клеймённых дьяволиц». В этой длинной хижине стоят койки и устроен главный очаг для готовки. Хотя «заклеймённых сестёр» изгнали из рядов амазонок Аскайи, по этим казармам видно, что они по-прежнему поддерживают строгую военную дисциплину, и внутри всё в идеальном порядке. В каждый момент в хижине отдыхает от работ дюжина амазонок. Поскольку они всегда снимают доспехи, когда заходят внутрь, то любой, кто этого не сделает, вызовет у амазонок подозрение.

Дверь хижины можно чем-нибудь подпереть снаружи. Отдыхающие внутри амазонки смогут выбраться не раньше, чем через три раунда.

«Клеймённые дьяволицы» (12)

Загон для щенка вурууна. В углу пещеры есть загон, окружённый толстой каменной стеной. Его всегда сторожат двое часовых. Если героям удалось проследовать за амазонками, собиравшими пьян-корень, до самой шахты, тут они увидят сваленные поблизости большие кучи плодов пьян-корня. Из загона доносится урчание и время от времени тявканье. Там находится юный вурууун — зверь размером с лошадь, обожающий пьян-корень. Бедное создание используют для выплавки золота в горне. Если герои освободят вурууна, зверь начнёт носиться по пещере, и его крики привлекут внимание матери (см. «Секрет выплавки»).

Детёныш вурууна (1)

Плавильный горн. Крупная печь, в ширину гораздо больше, чем в высоту. Тем не менее, чтобы загрузить в горн руду, золотодобытчикам нужно подниматься по наклонной планке сбоку. Огонь в горне не горит, но устье горнила даже снаружи всё в копоти: какой-то источник огня его опалил. Расплавленное золото должно стекать в литейную форму через небольшой каменный канал. Когда герои приходят в эту часть пещеры (или их приводят как пленников), они узнают секрет выплавки, и начинается финальная сцена.

Секрет выплавки

Следующий текст написан, исходя из того, что герои доберутся до плавильного горна незамеченными, а Рейя, Железный Кулак и Пёс всё ещё живы. Также предполагается, что детёныш вурууна заперт у себя в загоне. При необходимости подправьте описанную ниже сцену требуемым образом.

Вы смотрите на странный металлургический аппарат, пытаясь понять, как он может работать без огня. Тем временем к горну приближаются две высокопоставленные амазонки, красавица в красном плаще (Рейя) и мускулистая женщина с грубо сделанным кузнечным молотом вместо правой руки (Железный Кулак). Они поднимаются проверить, загружена ли руда.

— Тащите зверя! — кричит мускулистая женщина. На мгновение пещера погружается в молчание. Все с трепетом смотрят на существо, которое «клеймённые дьяволы» волокут к горну. Это вурууун, но не тот, которого вы видели, а гораздо меньше! Он жалобно скулит, но амазонки подтаскивают его к плавильной печи и проворными движениями привязывают к устью горнила.

— Пусть выдыхает! — приказывает женщина в красном плаще.

Прислужницы тыкают зверя в бока, и он изрыгает поток пламени прямо в горн!

— Ещё пусть дышит! Недостаточно! — рычит однорукая амазонка.

Зверь снова выдыхает огонь, а затем издаёт высокий плачущий звук. К вашему удивлению, издали доносится похожий звук, но гораздо громче!

Вы оборачиваетесь и слышите из ведущего к горну коридора напуганные голоса:

— Тревога! Тревога! Вурууун идёт!

Словно дьявол из преисподней, в шахту врывается мать вурууна — та самая, которую вы видели раньше. Она ищет своё дитя и уничтожит всё и всех, кто стоит на пути!

Самое время героям вмешаться, вывести пленников наружу, победить «клеймённых дьяволов» и удрать самим!

Полем боя будет вся пещера (36 клеток в ширину). Вурууниха появляется из главного входа (6 клеток в ширину). В центре пещеры стоит горн, окружённый другими строениями (см. ниже).

Детёныш вурууна привязан к плавильной печи и не может двигаться, пока его не освободят.

Вурууниха добирается до печи, ломает её и освобождает своё дитя. Затем оба зверя нападают на всё и всех в пещере, начиная с тех, кто ближе, пока там не останется ни одного целого строения и живого человека. Только после этого вурууны уходят.

В пределах 6 клеток от горна находятся Рейя, Железный Кулак, Пёс и половина «клеймённых дьяволиц».

Другая половина разбросана по пещере. После первого раунда Рейя приказывает им стать у выхода и помешать невольникам сбежать; выход будет удерживать четверть от всех «клеймённых дьяволиц».

Битва заканчивается после того, как герои сбегут или все вурууны и «клеймённые дьяволицы» погибнут.

(ДК) Рейя (1)
(ДК) Железный Кулак (1)
(ДК) Вурууи (1)
Детёныш вурууна (1)
«Клеймённые дьяволицы» (по 4 на каждого героя)

Невольники (20). Воспользуйтесь параметрами «мирного жителя».

Местность и декорации

Горн: в центре поля боя поместите горн (воспользуйтесь *малым шаблоном*). *Стойкость* горна 9, у него *тяжёлая броня*, и он полон жидкого металла. В следующий раунд после разрушения горна расположите в том же месте *средний шаблон*. Каждый попавший в него персонаж должен пройти проверку *ловкости* и в случае провала получить 2d10 урона от огня. На второй раунд *шаблон* расширяется до *большого*. Огонь распространяется вплоть до самых дальних зданий, каждый раунд есть вероятность возгорания здания. Задымление происходит медленно (пещера огромна), поэтому правила по *отравлению дымом* начинают действовать только после пяти раундов от начала пожара.

Другие строения: поблизости есть другие строения: дом Рейи, кузница, лагерь невольников и казарма «клеймённых дьяволиц». Ради простоты, первые два здания будут размером 6 на 4 клеток, а последние два — 12 на 4. Они обладают *стойкостью* 7. Разместите их на поле боя, где пожелаете.

Ошеломлённые невольники: герои должны спасти пленников и вывести их наружу. Поделите невольников на группы по 4 человека и расположите по всей пещере. Каждая группа невольников должна быть на расстоянии не менее 6 клеток от других. В начале игры пленники находятся в *шоке*, не могут двигаться и не способны выйти из *шока* по обычным правилам (они слишком напуганы). Чтобы они куда-то пошли, нужно, чтобы в пределах 3 клеток находился герой, который будет приказывать, кричать и подталкивать. Успешная проверка *убеждения*, *запугивания* или *смекалки (–2)* выводит из *шока* всю группу. С этого момента пленники находятся под управлением героя, которому надо вывести их из пещеры. Ещё одна группа закована в цепи в лагере невольников (см. выше). Если герои не освободили их до начала сцены, узники обречены на гибель в устроенном вурууунами побоище.

Пёс, мятежный раб: своего личного раба, Пса, Рейя держит на поводке, и пленник полностью покоряется её воле. Во время битвы Пёс не получает карт действия и ничего не делает, пока кто-нибудь не вытянет джокера. В этот момент Пёс немедленно начинает действовать по карте *джокера* (получая соответствующие преимущества) и восстаёт против жестокой хозяйки.

Эпилог

Герои должны суметь выбраться из шахты и вывести большую часть угнанных в рабство селян, а «клеймённые дьяволицы», Рейя и Железный Кулак погибают в схватке с вурууунами или в огне пожара.

Если герои спасли и Пса, он рассказывает о сокровищах Рейи. Позднее герои могут вернуться на пепелище, оставшееся на месте её дома, и по-

искать сундук. На усмотрение ведущего может оказаться, что золото частично расплавилось (общая стоимость уменьшается вдвое). В любом случае это богатая добыча.

На что её потратить? Герои могут спустить золото на выпивку и женщин, однако деревня Галлан в страшной нужде: урожай погиб, а большую часть провизии забрали «дьяволицы». Если бы искатели приключений отдали половину золота, этого было бы более чем достаточно, чтобы отстроить деревню, купить еду и дожить до новой весны.

Если герои решат помочь селянам, они всегда будут в Галлане желанными гостями, а в ходе следующего приключения на них будет действовать черта *везение*.

Поскольку технология очистки золота, изобретённая Железным Кулаком, погибла вместе с ней, ни героям, ни селянам больше не удастся добыть из пещеры драгоценный металл.

Вуруун

Откуда взялись вурууны, никто на самом деле не знает. В наши дни в Вотчинах сохранилось лишь небольшая группа этих существ. Вуруун — четвероногий зверь чуть больше носорога, покрытый чешуйчатой кожей. У него массивная голова с одним рогом и пастью, напоминающей клюв.

Несмотря на жуткий облик, вуруун — травоядное животное, обычно смирное. Это не значит, будто он не опасен. При угрозе вуруун свирепеет. Он велик и достаточно силён, чтобы, ударив с разбегу, разгромить небольшое войско. Вурууны обитают только на Вурууновых холмах, где можно в изобилии найти их любимую пищу — содержащий алкоголь пьян-корень. У вурууновъ три желудка, и когда они переваривают пьян-корень, образуется горючий газ. Выдыхая газ сквозь богатые металлом зубы, существо способно изрыгать огонь.

Вурууны живут долго, до трёхсот лет.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d10

Навыки: внимание d6, драка d6

Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 12+3

Особенности:

- **Броня +3:** чешуйчатая кожа.
- **Огненное дыхание:** вурууны выдыхают пламя. Каждая цель в пределах *конусного шаблона* должна пройти проверку *ловкости (–2)*, чтобы уклониться от атаки. Те, кому это не удаётся, получают 2d10 *урона* и должны пройти проверку на *возгорание*. Вуруун не может и топтать противника, и выдыхать огонь в один и тот же раунд. После того, как зверь выдохнул огонь, в воздухе остаётся запах пьян-корня.
- **Размер +5, крупный:** вуруун больше носорога, но меньше слона. Противники вурууна получают +2 к проверкам *атаки*, что объясняется большими размерами существа
- **Слабость (желудочный газ):** вуруун практически неуязвим для любых атак. Единственная его слабость — газ, накапливающийся в желудке. Чтобы забросить в открытую пасть зверя факел или что-то подобное, нужны отточенный навык и чётко выбранный момент (*прицельная атака* со штрафом –4), но эффект впечатляет: вуруун в буквальном смысле взрывается, нанося 3d6 *урона* всем целям в пределах *большого шаблона*.
- **Затаптывание:** сила+d6. Зубы у вурууна тупые, и он не кусается. Вместо этого вуруун предпочитает затаптывать врагов массивными лапами. Вуруун может атаковать всех противников на соседних с ним клетках, как если бы у него была черта *круговой удар +*.
- **Тяжёлая броня:** у вурууна такая толстая и крепкая кожа, что по-настоящему нанести ему урон может лишь осадное оружие.
- **Тяжёлое оружие:** атаки вурууна считаются *тяжёлым оружием*.

Детёныш вурууна

Возможно, единственный в мире детёныш вурууна. «Клеймённые дьяволицы» так хорошо его кормили, что детёныш выдыхает огонь не хуже матери.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d8

Навыки: внимание d6, драка d6

Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 8+2

Особенности:

- **Броня +2:** чешуйчатая кожа.

- **Материнская любовь:** если детёныш вурууна погибает на глазах у матери, она приходит в бешенство, получая +2 к проверкам *атаки* и *урону* и –2 к *защите*, как при наличии черты *берсерк*.
- **Размер +2:** вуруун больше носорога, но меньше слона.
- **Огненное дыхание:** вурууны выдыхают пламя. Каждая цель в пределах *конусного шаблона* должна пройти проверку *ловкости* (–2), чтобы уклониться от атаки. Те, кому это не удаётся, получают 2d10 *урона* и должны пройти проверку на *возгорание*. Вуруун не может и топтать противника, и выдыхать огонь в один и тот же раунд. После того, как зверь выдохнул огонь, в воздухе остаётся запах пьянкорня.
- **Слабость (желудочный газ):** вуруун практически неуязвим для любых атак. Единственная его слабость — газ, накапливающийся в желудке. Чтобы забросить в открытую пасть зверя факел или что-то подобное, нужны отточенный навык и чётко выбранный момент (*прицельная атака* со штрафом –4), но эффект впечатляет: вуруун в буквальном смысле взрывается, нанося 3d6 *урона* всем целям в пределах *большого шаблона*.
- **Затаптывание:** сила. Зубы у вурууна тупые, и он не кусается. Вместо этого вуруун предпочитает затаптывать врагов массивными лапами.

«Клеймённая дьяволица»

Эта воительница выглядит словно дьявольское создание, закованное в чёрную броню с шипами и полный шлем в форме головы демона.

Некоторые из них — амазонки, изгнанные с Аскайи за измену и служащие Рейе и её заместительнице по прозвищу Железный Кулак. Остальные — новобранцы, завербованные Рейей за минувшие годы. Все они с гордостью носят на лице «клеймо позора» и ради предводительницы готовы идти на смерть.

«Клеймённые дьяволицы» люто ненавидят всех мужчин любого возраста и происхождения.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6

Навыки: верховая езда d6, внимание d4, драка d8, запугивание d8, лазание d4, метание d6, стрельба d6

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5+2

Черты: амазонка (см. ниже маскировка), боевая закалка

Изъяны: преданность, мстительность (мужчины)

Снаряжение: доспехи «клеймённой дьяволицы» (+2, см. ниже), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *стойкости* против дистанционного оружия), бронзовый длинный меч (сила+d8), лук (урон 2d6, *дистанция* 12/24/48)

Особенности:

- **Доспехи «клеймённой дьяволицы»:** эти комплекты доспехов сделала Железный Кулак, бывший главный кузнец Аскайи и мятежная амазонка. Латы, созданные для того, чтобы и защищать, и пугать, дают +2 к *броне* (всему телу, включая голову) и +2 к проверкам *запугивания*. Вдобавок, «дьяволица», получившая при проверке *запугивания* подъём, тут же может атаковать (навык *драки*), и это будет *свободным действием*. Она не получает ни преимущества к *запугиванию*, ни свободных атак, если противник знает, что перед ним женщина. Доспехи «клеймённой дьяволицы» весят 15 килограммов.
- **Заклеймённые сёстры:** «дьяволица» — боец из наводящего ужас отряда наёмниц, прозванных «заклеймёнными сёстрами» и известных беспощадностью по отношению к мужчинам. Когда атака «заклеймённой сестры» вводит *дикую карту* в состояние *при смерти*, «сестра» получает *фишку*, которой может поделиться с любой из товарок на поле боя.
- **Маскарад:** внешности «клеймённой дьяволицы» под бронёй не разглядеть. В «дьяволице» нельзя распознать женщину, и мужчины не считают её слабым противником. Пока она носит доспехи «клеймённой дьяволицы», она не получает преимуществ от черты *амазонка*.

Рейя

Рейя — аскайская амазонка, дочь старинного рода воительниц, никогда не знавших притеснения со стороны мужчин. Рейя, в своём роде, очень любит мужчин — она известна обилием любовников. При этом Рейя убеждена, что её долг как амазонки — подчинить мужчин и рас-

пространить власть Аскайи на земли слабой империи. Но всё это — просто оправдание для её ненасытной жажды личной власти. Рейя исключительно красива и может очень умело манипулировать героями. Также она опытный воин и тактик.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d10, запугивание d8, знание (военное дело) d8, лазание d6, метание d6, провокация d8, стрельба d6, убеждение d8

Шаг: 6; **защита:** 7 (8 против мужчин); **стойкость:** 6+2 **харизма:** +4

Черты: амазонка, аристократ, героиня в одной тряпице, держать строй!, искусительница, командный голос, контратака, привлекательность, стремительность

Изъяны: жадность (личная власть), мстительность (мужчины)

Снаряжение: амазонский шакрам с клеймом плюща (сила+d6+1, ББ 2, *дистанция* 6/12/24, см. ниже), бронзовый длинный меч (сила+d8), бронзовый кинжал (сила+d4), лук (урон 2d6, *дистанция* 12/24/48)

Особенности:

- **Амазонский шакрам с клеймом плюща:** Рейя происходит из древнего рода амазонок и вооружена шакрамом, видавшим ещё восстание сестёр-владычиц. Это оружие можно узнать по изысканной гравировке в виде побега плюща на лезвии. Шакрам сделан из древней бронзы, и Рейя заботится о том, чтобы он был наточен (наносит +1 урона). Если герои вернут это оружие амазонкам Аскайи, то заслужат дружбу воительниц.
- **Маскарад:** внешности «клеймённой дьяволицы» под бронёй не разглядеть. В «дьяволице» нельзя распознать женщину, и мужчины не считают её слабым противником. Пока она носит доспехи «клеймённой дьяволицы», она не получает преимуществ от черты *амазонка*.

Железный Кулак

Бритоголовая амазонка с впечатляющими мускулами и без правой руки. Вместо неё Железный Кулак вставила кузнечный молот, чем и заслужила прозвище. Железный Кулак родилась не в Аскайе: когда она была девочкой, её привёз на остров «амазонский ястреб» охотниц за рабами. Девочка была больна и так слаба, что ради её спасения руку, от которой распространялось заражение, пришлось ампутировать. Несмотря на увечье, Железный Кулак с энтузиазмом примкнула к амазонкам. Из неё вырос грозный боец и, позднее, талантливый оружейник, так что Железный Кулак заработала звание «повелительницы аскайской кузницы».

Железный Кулак примкнула к мятежу Рейи и была изгнана вместе с ней. В душе её живёт глубокая, неискоренимая ненависть ко всем мужчинам.

Именно она изготовила комплекты доспехов «клеймённых дьяволиц».

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, знание (металлообработка) d8, ремонт d10.

Шаг: 6; **защита:** 6 (7 против мужчин); **стойкость:** 6; **харизма:** −2

Черты: амазонка, амбидекстр, атака с двух рук, бугай, героиня в одной тряпице

Изъяны: однорукий, уродство

Снаряжение: бронзовый длинный меч (сила+d8), железный кулак (сила+d8, ББ 2, см. ниже), фартук кузнеца

Особенности:

- **Железный кулак:** она сделала себе кузнечный молот, которым заменила утерянную правую руку. Это и инструмент, и грозное оружие, наносящее урон *сила*+d8, *бронебойность* 2. Её невозможно разоружить.
- **Заклеймённые сёстры:** Железный Кулак — боец из наводящего ужас отряда наёмниц, прозванных «заклеймёнными сёстрами» и известных беспощадностью по отношению к мужчинам. Когда атака «заклеймённой сестры» вводит *дикую карту* в состояние *при смерти*, «сестра» получает *фишку*, которой может поделиться с любой из товарок на поле боя.
- **Разрублю!** В драке Железный Кулак безрассудна, и она обожает ранить и калечить противников-мужчин. Когда она наносит ранение *дикой карте*, жертва должна немедленно пройти проверку *выносливости*. В случае

провала раненый должен пройти проверку по *таблице увечий*. Эффект увечья проходит, когда *ранение* залечивается.

Мирный житель

Простой житель или жительница деревни Галлан. Мирный житель предпочтёт бою бегство. Приведённые ниже параметры можно изменить, подогнав под конкретного персонажа. При необходимости пройдите проверку по *таблице характера союзника* и добавьте персонажу индивидуальности.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6

Навыки: внимание d4, драка d4, ремесло (на выбор) d6, маскировка d4, метание d4, стрельба d4

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5

Черты: нет

Изъяны: нет

Снаряжение: бронзовый нож (сила+d4) или сельскохозяйственный инструмент (сила+d6, импровизированное оружие)

Ополченец

Мирный селянин из Галлана, решивший, что лучше умереть стоя, чем жить на коленях. Приведённые ниже параметры можно изменить, подогнав под конкретного персонажа. При необходимости пройдите проверку по *таблице характера союзника* и добавьте персонажу индивидуальности.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6

Навыки: внимание d4, драка d6, ремесло (на выбор) d6, маскировка d6, метание d6, стрельба d6

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Черты: нет

Изъяны: нет

Снаряжение: бронзовый нож (сила+d4) или сельскохозяйственный инструмент (сила+d6, импровизированное оружие)

Особенности:

- **Спешное обучение:** герои наскоро показали ополченцу, как обращаться с оружием, и его параметры больше отражают ненадолго поднявшийся боевой дух, чем настоящее понимание военного дела. В конце каждой недели ополченец должен проходить проверку *характера* (–2). При провале его параметры возвращаются на уровень простого мирного жителя. Если же он получает *подъём*, значит, ополченец действительно чему-то научился и может сохранить эти параметры навсегда. Пока герои находятся в деревне, ополченец получает к этой проверке преимущество +2.